

Preview: Bioshock - da li se vraća stara legenda?

juli 2006. | 2. broj

PLAY!



EXTREME
COMPUTER CORNER

COMPUTERLAND

Sensible Soccer 2006, Desperados 2



COVER STORY

Hellgate: London

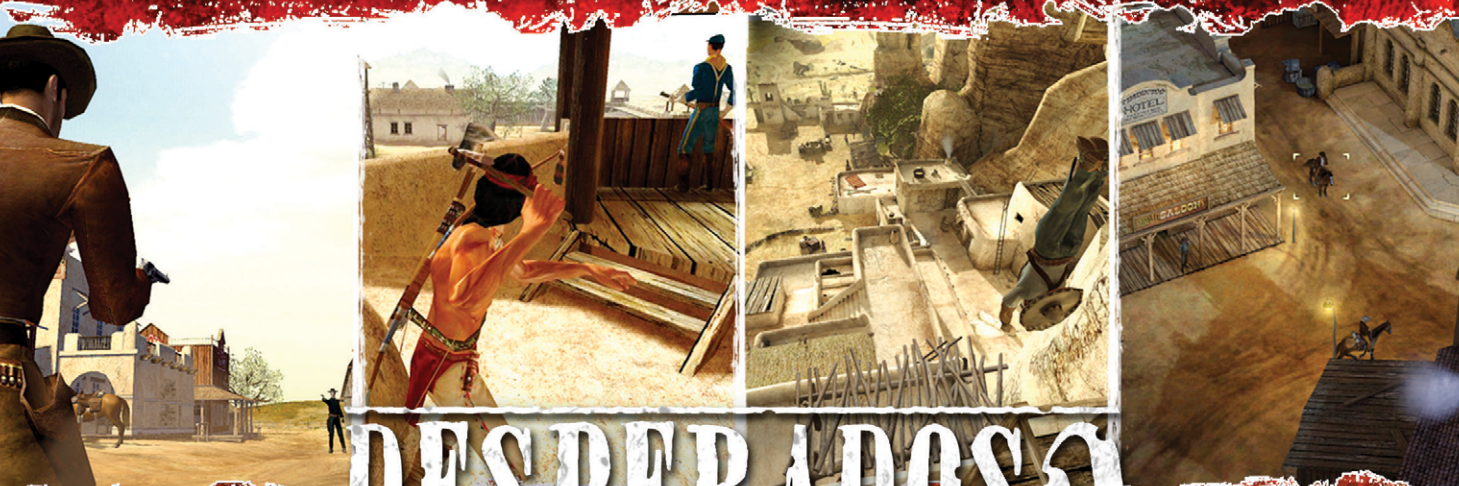
Hitman: Blood Money

Soul Calibur 3

Half-life 2 Episode One



FACE THE WILD WEST IN A WHOLE NEW LIGHT



DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE



12+

www.pegi.info

PC
DVD
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

www.desperados2.com

www.atari.com



ATARI

PUT YOUR STRATEGY AND ACTION SKILLS TO THE TEST IN THE MOST THRILLING WILD WEST ADVENTURES. WHERE REAL-TIME STRATEGY AND TACTICS ARE COMBINED WITH A REVOLUTIONARY DOUBLE 3D VIEW, BRINGING BRAND NEW POSSIBILITIES THANKS TO ON-THE-FLY SWITCHING BETWEEN FREELY ADJUSTABLE ISOMETRIC VIEW AND 3RD PERSON VIEW.

© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecce.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

Uvodnik

Utisci!

Za sve nas u redakciji PLAY! magazina protekli mesec bio je jako interesantan. Predstavili smo vam naše najnovije čedo, magazin koji je upravo pred vama, i sa nestrpljenjem, poput roditelja koji čekaju da im se đak prvak vrati pun utisaka prvog školskog dana, posmatrali smo RUR forume, mailove, statistiku posećenosti sajta i sve druge parametre koji bi nam ukazali na to na koju smo stranu krenuli.

Srećom po nas, komentari su bili izuzetno pozitivni (malo da se "busamo u grudi") pa vam hvala svima puno na tome. Naravno, bilo je i onih koji su nam ponešto zamerili i kritikovali, što smo sa razumevanjem pročitali i nešto od toga odlučili da promenimo već u ovom broju magazina.

Tipične letnje vrućine u junu i julu, godišnji odmori (a i svetsko prvenstvo u fudbalu, da se ne lažemo) uslovili su zatišje na svetskoj sceni kako po pitanju video igara, tako i po pitanju hardvera, pa će drugi broj magazina izaći u nešto modifikovanom obliku. Pokušali smo da održimo isti broj strana, ali ovoga puta bez internet rubrike i sa znatno manje hardverskih opisa. Nadamo se da nam na tome nećete zameriti, jer smo mi ipak odlučili da izdamo i letnji broj, umesto da se negde na pešćanim plažama odmaramo jer smo prethodno objavili dvobroj.

Kao dokaz da mislimo na vas i da svakako ne planiramo da



odstupimo od obećanog povećanja broja stranica i količine rubrika, već od ovog broja uveli smo deo posvećen Linuxu kao i sekciju posvećenu konzolnim i prenosnim sistemima, a već naredno izdanje PLAY-a (treće po redu) sasvim sigurno će osvanuti sa mnogobrojnim novitetima i na većem broju strana. Cilj nam je da PLAY! #03 spremimo do 25. avgusta, ako ne i nešto ranije, kako bi bio spreman za ovogodišnje World Cyber Games kvalifikacije, a tada ćemo vas možda iznenaditi i još ponečim.

Sve u svemu, uživajte u PLAY! #02, šaljite nam vaše predloge, ideje, kritike i pohvale, i spremite se da krajem avgusta čitate broj 3, sa zaista ekskluzivnim sadržajima!

Urednik

TOP 5

1.

Igranje na Linuxu - Ne propustite nikako novu rubriku posvećenu Linux

operativnom sistemu i njegovim distribucijama, koju održava jedan od najvećih uber-geekova koje poznajemo. U prvom izdanju rubrike, u skladu sa temom čitavog časopisa, bavimo se igranjem na linuxu.

2.

Preview - BioShock - Nezvanični naslednik sjajnog System Shocka 2 uskoro bi

trebalo da se nađe u prodaji. Proverite da li je uspeo da zadrži stari dobri šmek i da li će biti dovoljno dobar da zadovolji potrebe nostalgичnih igrača.

3.

PS2 - Soul Calibur 3 - Od ovoga broja ubacujemo i rubriku posvećenu konzolnim

sistemima. Prvi opis ovog tipa koji možete da pročitate je kritika nove "tabačine" (i mi ne volimo taj izraz) - Soul Calibur 3, pa pogledajte šta naš glavni saradnik zadužen za konzolna pitanja ima da kaže.

4.

Review - Hitman: Blood Money - Zaista nije potrebno puno

šta reći o verovatno najpoznatijem plaćenom ubici na PC računarima. Hitman se iznova vratio i spreman je za nove akcije, a na vama je da mu pomognete da ih završi, na ovaj ili onaj način.

5.

Review - Sensible Soccer 2006 - Nakon prošlomesečne najave, Luka Zlatić,

veliki SWOS fan, odigrao je finalnu verziju igre i obavezno pročitate šta je o njoj imao da kaže u našem reviewu Sensible Soccer 2006.

Broj 02 – jul 2006.
Izlazi jednom mesečno
Cena: besplatno

Glavni urednik:
Milan Đukić

Redakcija:
Nenad Dimitrijević
Miloš Hetlerović
Nikola Nešović
Vladimir Kosić

Saradnici:
Luka Zlatić
Stefan Marković
Ivan Ognjenović
Vukašin Stijović

Lektor:
Petar Starović

Kontakt:
PLAY! magazine
Beograd
redakcija@play-zine.com
www.play-zine.com

Dizajn i prelom:
Jasmina Radić



18 BioShock

Jedan od "spiralnih" nastavaka System Shock-a trebalo bi da igračima donese ono što su godinama sa nestrpljenjem iščekivali. Proverite čitajući naš preview da li je to stvarno tako.



17 F.E.A.R. E.P.

John Woo akcija, dobra grafika, solidan "AI" i mnoštvo horor scena učinili su F.E.A.R. jednom od najpopularnijih igara prošle godine. Uskoro se očekuje i izlazak prvog zvaničnog dodatka, kojeg i mi sa nestrpljenjem iščekujemo.



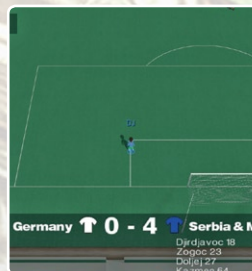
26 Ankh

Vesela avanturistička igra zauzima svoje mesto i u ovomesečnim opisima. Proverite zbog čega smo odlučili da upravo Ankh ubacimo u PLAY# 02. Ako tražite zabavu za nekoliko popodneva, ovde ćete je potencijalno naći.



30 Sensible Soccer 2006

Prošlog meseca smo pisali o World Cup 2006 FIFA izdanju, i osvrnuli se na Sensible Soccer 2006 koji je tada bio samo u vidu najave. Konačno se igra pojavila u prodaji, a mi smo odlučili da je predstavimo, pa pogledajte šta je Luka imao da kaže o njoj.



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

Editor's Choice – Najvažnija nagrada časopisa PLAY! koja se dodeljuje samo u retkim trenucima proizvodima za koje zaista smatramo da su najbolji na tržištu.

Recommended – Proizvod koji zaslužuje našu preporuku jer svojim kvalitetom zavređuje pažnju.

Best Buy – Nagrada koja se mahom dodeljuje hardverskim uređajima a koja simbolizuje proizvod sa odličnim odnosom cena i performansi.

SADRŽAJ

- 03 Uvodnik
- 04-05 Sadržaj
- 06-07 Techware
- 10-12 Flash
- 13 13th page
- 14-15 Preview: Hellgate London
- 16 Preview: Lego Star Wars 2
- 17 Preview: F.E.A.R E.P.
- 18 Previw: Bioshock
- 19 Multiplayer: ESWC kvalifikacije
- 20-22 Review: Half-life 2: Episode One
- 23-25 Review: Hitman: Blood Money
- 26 Review: Ankh
- 28-29 Review: Desperados 2
- 30-31 Review: Sensible Soccer 2006
- 32-33 PS2: Soul Calibur III
- 34 PSP - Football Manager 2006, Outrun 2006
- 37 Linux: Igranje na Linuxu

MORE

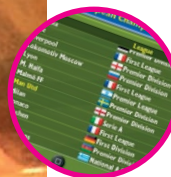
37 Igranje na linuxu

Pogledajte u našem specijalnom tekstu kako to izgleda igranje na Linux platformi. Stefan se potrudio da vam pomogne u odabiru programa za emulaciju, vaše je samo da uživate u omiljenim naslovima.



34 PSP

Od ovog broja se kao jedna od novih rubrika pojavljuje PSP. Sekcija posvećena Playstation Portable u svom prvcu donosi opise Football Managera i Outrun 2006.



19 Multiplayer

Još jedan novitet našao se na ovim stranicama, sekcija multiplayer. Posvećena je turnirima, ligama i drugim takmičenjima u popularnim multiplayer igrama. Ovoga puta, bavi se ESWC kvalifikacijama u našoj zemlji.



Microsoft digitalni plejer – ARGO (Zune)



Kompanija Microsoft već neko vreme planira da "doskoči" Apple-u i ubaci se u sferu digitalnih mp3 plejera na kojoj već

neko vreme dominira popularni iPod. Svojevremeno je, zbog izuzetne popularnosti "jabuke", gigant iz Redmonda na neko vreme stopirao svoj projekat misleći da neće moći da parira, ali je razvoj na istom nastavljen ubrzo potom. Mesecima su internetom kružile raznorazne glasine i lažne informacije, kao i nekoliko "zamagljenih" slika tog novog "iPod killera", ali ni tada, kao ni danas, ne postoji zvanična najava iz Microsofta. Ipak, za razliku od tog vremena, na internetu se sada pojavio zaista veliki broj prilično pouzdanih informacija, pa se može sa sigurnošću očekivati ubrzo i zvanična najava novog proizvoda.

Po trenutno dostupnim informacijama, radni naziv uređaja je "Argo" a onaj koji bi trebalo da ga krase kada se nađe u prodaji "Zune". Pored velikog kapaciteta, Zune će doneti i ekran znatno veći nego na iPod video (pogledajte sliku), kao i podršku za Wi-Fi. Wireless ne samo što će omogućiti preuzimanje pesama, već

će biti zadužen i da spoji sve korisnike sa istim muzičkim ukusom putem "Connected Entertainment" kampanje, što je izuzetno interesantna opcija.

Kako bi pridobio sve iPod korisnike, Redmondski gigant će dozvoliti besplatan download svih pesama koje ste već kupili putem iTunes music prodavnice, a to će se obaviti kroz skeniranje vašeg hard diska u potrazi za digitalnim potpisima.

Sa tehničke strane, poznato je da bi Argo trebalo da bude deo Xbox brenda, odnosno da se sa njim izuzetno lako povezuje za potrebe razmene podataka, što je korak bliže ostvarenju MS cilja da Xbox 360 bude pravi multimedijalni i digitalni hub za čitav vaš dom.

Kao što vidite na slici, Zuno je bele boje, ali će ih postojati još nekoliko drugih, dok će zadnja strana biti od uglačanog metala, upravo kao kod iPod modela.

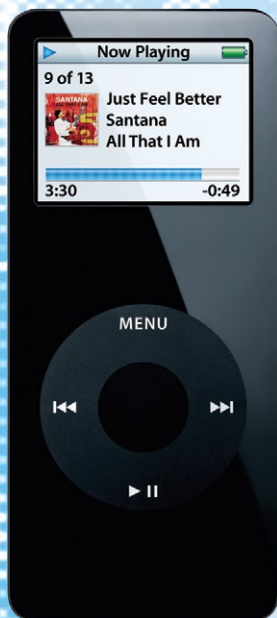
Pijani zvučnici

Pre nekoliko meseci, JVC je najavio svoje zvučnike "utopljene" u sake, a to se očigledno dopalo korisnicima, pa su i drugi proizvođači počeli da prave svoje "pijane zvučnike". Drugi po redu trci se priključio Pioneer, koji je odlučio da

svoje nove modele oznake S-A4SPT-VP "uroni" u ništa drugo do viski. Snaga uređaja je 100 vati, težina 3.7kg a koristi se i TAD odnosno Technical Audio Devices tehnologija, mada je to zaista od sekundarne važnosti kod ovako unikatnog sistema. Cena na svetskom tržištu biće 48.000 jena, odnosno oko 421 dolar.



iPod Nano uskoro od aluminijuma



iPod je pre više od godinu dana, neposredno nakon najavljanja iPod Video, predstavio i iPod Nano, najtanji i jedan od najmanjih MP3 plejera trenutno dostupnih na tržištu. Svojom elegancijom, dobrim dizajnom i brojnim prednostima u odnosu na konkurenciju (među kojima je i sam brend) ubrzo je pridobio simpatizere širom sveta.

Međutim, ubrzo su se pojavili i prvi problemi. Među najzastupljenijim je slaba otpornost Nanoa na ogrebotine i slična oštećenja, jer je njegova prednja maska izrađena od sjajne plastike, dobro poznate po tome što se lako

haba i grebe. Na ovo su zamerku imali mnogobrojni korisnici pa je Apple čak u jednom trenutku i tužen, a da im nije sve jedno, govori i najnoviji potez. Naime, popularna "jabuka" odlučila je da napravi novi Nano, ali ovoga puta od aluminijuma.

U pitanju je proizvod načine na isti način kao i iPod Mini, ali će novi Nano ipak zadržati svoje dimenzije. Plus u ovom slučaju je činjenica da će se izrađivati u nekoliko različitih boja (baš kao mini) ali i da će kapacitet biti povećan – moći ćete da kupite i verziju sa 8GB slobodnog prostora za smeštanje muzike i drugih fajlova.

Oomi 2GB DAP

Kako je ovo izgleda mesec predstavljanja novih digitalnih audio playera, red je da vas obavestimo o pojavljivanju Oomi 2GB plejera koji izgleda kao "kamenčić" (otkuda i nadimak pebble). Pored simpatičnog izgleda, Oomi se može pohvaliti krajnje standardnim opcijama, a to su kapacitet od 2GB, podrška za PlaysForSure WMA zatim MP3, diktafon, FM radio, i deklarirani kapacitet baterije od čak 12 časova. Cena je oko 130 dolara, što je blizu 100 evra.



Wii u Oktobru?

Nakon što se pojavio veliki broj glasina na internetu oko toga kada će se Wii pojaviti u prodaji, stigle su informacije i od samog Nintenda. Oni kažu da će stvarnu cenu, kao i datum izlaska, objaviti u septembru, što samo po sebi znači da se ta konzola tada verovatno neće pojaviti. Druge informacije odnosno analiza, kaže da će se Wii potencijalno prodavati i po ceni od 199 dolara, a ne 249 kako je prethodno spekulirano, a da je datum izlaska potencijalno oktobar mesec ove godine. Ostaje nam daklem da sačekamo septembar.



Windows Vista u januaru?

Microsoft korporacija izjavila je da se sprema da distribuira Vista operativni sistem za poslovne korisnike već u novembru, a da će se veliko izdanje za krajnje korisnike i "obične smrtnike" pojaviti već u januaru mesecu.

Sam Bil Gejts izjavio je da je šansa za ovako nešto ravno 80 procenata. Čisto da podsetimo, Vista je isprva bila najavljena za 2005. godinu, zatim pomerena na 2006. da bi konačno bila zakazana za mart sledeće godine. Ovo će tako biti prvi put da je operativni sistem zapravo "poranio", samo da onih 20 procenata u Bilijevom govoru ne preuzmu





My dream **FIFA WORLD CUP FINAL**
 IS **BRAZIL** TEASING **GERMANY** FOR 90 MINUTES
 PLAYING KEEPY-UPPY, REPEATEDLY NOTMEGGING THEM AND **SCORING** AT WILL.



YOUR DREAM
 YOUR FIFA WORLD CUP.™

BRAZIL	5
GERMANY	4

GOOOOOAAAAAAL!



What's your dream?

www.mydreamfinal.com

LEGAL MUMBO-JUMBO



The Germans are
 Phoning their
 MUMS for help.



We all have a go
 at nutmegging
 the German team.
TWICE.

It's legit



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official licensed product. © The Official Emblem, the Official Mascots of the 2006 FIFA World Cup Germany™ and the FIFA World Cup™ Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. All rights reserved. Produced under license by Electronic Arts Ltd. Made in EU. Player names and likenesses used under license from FIFA, International Federation of Professional Footballers (FIFPro) and national teams. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox 360" and the Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

America's Army planovi



Zvanični sajt igre America's Army osvežen je novim sadržajima koji donosi planove za izdavanje America's Army: Overmatch, nove 2.7.0 varijante ovog besplatnog first person shooter ostvarenja kojeg sponzorise američka vojska. Ovo je, kako se navodi, ujedno i najveći do sada izdati patch, koji bi trebalo da se pojavi u prodaji do kraja leta ove godine.

Trenutno je u fazi beta testiranja, a u ostvarenje će dodati novi mod koji omogućava kooperativnu igru više igrača protiv kompjuterski vođenih protivnika, kao i nešto što se zove "asymmetric combat". Samim tim za ove potrebe razvija se novi i poboljšani AI (veštačka inteligencija) koji će biti potpuno nepredvidiv i neće funkcionisati po principu dobro poznatih skriptovanih sekvenci i tome sličnim stvarima.

Uz novi mod igre zakrpa će doneti i nekoliko novih oružja, letelica, predmeta i mapa.



DDO: Twilight Forge

Turbine, programerska kuća, najavila je izlazak "Twilight Forge", drugog po redu besplatnog modula za Dungeons & Dragons Online: Stormreach, njihov D&D MMORPG naslov. Twilight Forge modul doneće novu priču koja se sastoji od serije avantura i akcija, a kulminiraće velikom epskom bitkom protiv dobro poznatog protivnika

– Warforged

Titana. U dodatku se nalazi i nekoliko novih predmeta i okruženja, kao i nova rasa, poboljšano stvaranje grupa i ekipa radi lakšeg ratovanja, in-game mail sistem, "favor" mehanizam za određivanje vašeg statusa kao i još mnogo toga drugog.

Dodatak se već pojavio na internetu, tako da ćete prilikom startovanja igre narednog puta biti u prilici da ga preuzmete.



Prey u prodaji

Jedan od najočekivanijih first person shooter naslova, Prey, konačno se našao u prodaji. U pitanju je FPS čiji ste preview imali prilike da čitate u prošlomesečnom broju magazina PLAY!, a negde sredinom jula meseca puno izdanje ugledalo je svetlost dana.

Njemu je prethodio demo koji se izuzetno dobro "primio" među igračima i stvorio pozitivne kritike, pa nije čudno što se već prve nedelje prodaje Prey "valja" sasvim očekivano – kao jedan od najtraženijih naslova. Zanimljivo je da je ovo ujedno i jedna od retkih novih igara koja se pojavila u proteklom periodu, što će reći da će leto, posebno zbog razvijenog i dobrog multiplayer aspekta igre, u potpunosti pripasti hrabrom indijancu i njegovim avanturama.



EverQuest ekspanzija još jednom

Sony Online Entertainment najavio je The Serpent's Spine, verovatno četrdeset peti dodatak za Everquest (zapravo trinaesti, ako se ne varam). Add-on će biti pušten za digitalnu kupovinu odnosno download sa interneta već početkom septembra meseca po ceni od 30 dolara, a ponudiće novu rasu, Drakkin, prvu nakon što su Frogloksi dodati pre ravno sedam ekspanzija, kao i mogućnost da igrači napreduju do 75.



Nakon što je po prvi put id software zaista najavio Enemy Territory: Quake Wars, igrači su sa nestrpljenjem očekivali bilo kakvu informaciju u vezi ovog naslova. Pre nekoliko meseci, Splash Damage, inače razvojna ekipa koja radi na igri, najavila je da će se ova masovna pucačina sa temom Quake-a pojaviti u prodaji već pred kraj 2006. godine.

Ipak, kako to obično biva, programerima je potrebno još neko vreme da potpuno usavrše sve mehanizme igre, ubace kreature, AI, mape, oružja i sve to izbalansiraju, pa će se, na razočarenje svih fanova,

QuakeWars: Enemy Territory

Odložen

Quake Wars pojaviti ipak tokom 2007. godine, u za sada nepoznato vreme. Splash Damage se, kao i uvek, nada da im igrači neće zameriti i da će razumeti njihovu želju da Quake Wars bude što kvalitetniji naslov.



Najprodavanije igre

Lista naprodavanijih igara na teritoriji Severne Amerike pojavila se, i još jednom potvrđuje da je World of Warcraft vladar svih top lista. Tu se, kao i uvek, nalaze Simsi, i još nekoliko drugih naslova, a provuče se i poneki naslov sa strane, kao što su Cars ili Titan Quest.

Uostalom, pogledajte sami:



1. World Of Warcraft - Blizzard
2. Cars - THQ
3. Titan Quest - THQ
4. The Sims 2 - EA
5. The Sims 2 Open For Business - EA
6. The Sims 2 Family Fun Stuff - EA
7. Guild Wars Factions - NCsoft
8. Elder Scrolls 4: Oblivion - Bethesda Softworks
9. Half-Life 2: Episode 1 - Valve
10. NFL Head Coach - EA

Igre = zabava?

Zar video igre ne bi trebalo da budu zabavne? Ispravite me ako grešim, ali u pitanju je takozvani "zabavni softver", način da prekratite vreme, opustite se pred obaveze ili na taj način iskoristite svoje slobodne trenutke. Kako tačno ja onda da se opustim uz ono što se danas nudi na rafovima prodavnica?

Frustracije kod igara dolaze iz više različitih pravaca. Ne, nisu piratizovane igre jedini izvor svih zala i komplikacija. Jesu, zbog krekoza, zakrpa, hakova, cd-keyeva i ostalo (što naravno nikako ne odobravamo niti promoviramo, originalni su prava stvar!), ali ni sve te "stvarne" varijante često ne isplaćuju dovoljno same sebe, za količinu od 30, 40 ili 50 evra koliko za njih morate da izdvojite.

Evo recimo, bagovi. Ne znam kako sam se za to prvo uhvatio, ali da li ste skoro odigrali ijednu igru koja je bez grešaka? Neki bagovi su naizgled bezazleni (zakucavanje u zidove, nemogućnost prolaska dalje) i tome slično, ali neki idu

toliko daleko da igra u kritičnim trenucima puca, zamrzava se, izbacuje vas na desktop i tome slično. Kako marfi ne spava, ovo se obično događa baš nakon što ste prešli najtežu deonicu (a niste snimili poziciju) ili prilikom velike borbe sa protivničkim snagama u kojoj ste, za divno čudo, imali dobre izgleda da pobedite. Takva dešavanja ne mogu se baš okarakterisati kao "opuštanje" i "zabava", već više kao treniranje živaca i gubitak nerava. A programeri ne haju puno, oni samo jure da izdaju igru kada je zakazan rok, znajući da će putem interneta kasnije moći da je krpe godinama. Ispostavlja se da je najbolje neku hit igru propustiti, sačekati da postane SoldOut tj. budžetski naslov, onda je kupiti, patchovati najnovijom zakrpom (nadati se da je većina grešaka do tada otklonjena) i igrati se, pritom štedeći novac.

I nije samo to problem današnjih igara. Čini se da su, u toj nekoj želji da igra bude što kvalitetnija, developeri otišli predaleko, pa u njih ubacuju suviše teške i retko rešive misije. Nisu to glavolomke i logičke smicalice koje biste lako mogli da rešite uključujući više od dve moždane vijuge, već realni problemi sa kojekakvim preskakanjima "u piksel", nerealno komplikovanim gimnastičkim akrobacijama koje ni šestogodišnje dete u zenitu svog poznavanja džojpeda ne može lako da pređe.

Ne znam, možda sve to izgleda kao kuknjava i "žal za mladosti", ali dok nije bilo neta, igre su prilično ispeglane dolazile do nas, a svaki težak zadatak je imao svoj razlog. Mada ko bi ga znao, možda je to samo trenutna prolazna "slabost" igracke industrije.



Ok, svi smo gledali svetsko prvenstvo u fudbalu, zar ne? Italijani su pobedili, ali mnogo više nego o pobedniku, govori se o tome kako je Zidan poprilično "zanimljivo" rešio svoje nesuglasice sa Materacijem.

Ono što je mene jako zaintrigiralo, jeste činjenica do kojeg je stadijuma razvoj interneta došao, i to iz jednog prostog razloga. Bukvalno 10 minuta nakon završetka finala, na internetu se pojavio video klip sa čuvenim udarcem glavom (ne u loptu). To će reći da je neko snimao finale, zatim imao program za editovanje fajlova, skratio fajl tj. isekao potreban deo i okačio ga na net. Zatim se taj fajl toliko brzo proširio da je recimo iz amerike, odakle je potekao, stigao do svih krajeva sveta pa i domaćih foruma u tom roku od 10 minuta.

Onda su krenule varijacije na temu. Posle pola sata pojavio se isti taj filmić u vidu GIF animacije na kojoj se na kraju pojavljuje tekst "PWND". Pola sata do sat vremena nakon toga neko se setio Mortal Kombata, pa je na sliku udarca Zidana glavom stavio health barove na vrh, dodao MK logo i napisao veliko "Finish Him" preko pola ekrana. Zatim su krenule da se pojavljuju asocijacije na Naruto, Tekken i druge borilačke veštine.

A onda, dva sata kasnije, stiže i Flash video igra – Whack A Materazzi, u kojoj je cilj da kontrolišući Zidana mišem udarate glavom Materacije koji nadiru na vaš ekran. Po uspešnom završetku igre dobijate crveni karton i ostajete bez pobjedničkog trofeja.

Ovo naravno nije kraj animacija, igrara, slikama, montažama i video fajlovima sa ovom tematikom, ali još jednom potvrđuje koliko je zapravo internet moćan medij na kojem se ništa ne može sakriti.



Razvoj nauke doneo je mnogo dobrog čovečanstvu, ali su ljudi previše počeli da se oslanjaju samo na ono što mogu da opipaju i objasne. Proročanstva iz drevnih vremena, koja su bila jedino upozorenje, su ignorisana i arogantno smatrana običnim sujeverjem. Čak i kada su vesnici propasti postali očigledni, samo nekolicina ih je shvatila na pravi način. Kada su gavranozi napustili Londonsku Kulu, otvorila sa kapija ka Paklu i demoni su preplavili grad, Englesku, i na kraju – čitav svet. Proces pretvaranja našeg sveta u njihov je počeo, a svi vidovi otpora su brzo i lako ugašeni. Sva oružja masovnog uništenja koja smo posedovali nisu bila dorasla natprirodnom protivniku. Ipak, neki od nas koji su verovali u stare legende i tajno izvršavali svete obrede, uspeli su da prežive, okupe se u podzemlju Londona i pripreme protivnapad.



Hellgate:

Flagship Studios

Izlazi: Kad bude gotov.

Kontakt: <http://www.hellgatelondon.com/>

Dobrodošli u London 2038. godine – poprište ključne bitke za spas čovečanstva i binu na kojoj će se odigrati Hellgate: London, prva igra Flagship razvojnog studija. Osnovani 2003. godine pre svega od bivših zaposlenih u Blizzardu, "Flagshipovci" su radili u tišini do marta 2005. kada su najavili svoj prvenac. Pošto je na ovogodišnjem E3 sajmu igra pokupila dosta nagrada, a šansa da je vidimo na rafovima početkom 2007. postoji, pravo je vreme da podsetimo čitaoce na ovaj naslov.

Kako su, dok su bili u Blizzardu, pre svega radili na Diablu, odlučili su da nastave sa formulom koja se pokazala uspešnom, ali i da je unaprede. Tako će Hellgate: London biti RPG iz prvog lica, čiji će akcenat ipak biti pre svega na akciji. Dakle, biće tu više role playinga nego u FPS-u, a više akcije nego u klasičnom RPG-u. Igra će, naravno, biti u punom 3D okruženju, pa još impresivnije zvuči podatak da je iz Diabla preuzeto slučajno generisanje mapa, tako da ćete prilikom svakog prelaska igre imati element iznenađenja.

Sistem igranja je, takođe, mnogo sličniji Blizzardovom hitu, nego pucaćini. Možete dodeliti željeno oružje levom dugmetu miša, a neku specijalnu funkciju desnom. Brzo menjanje funkcija slično Diablu će biti od velike važnosti za vaš uspeh. Iako trčanje, skakanje, strejfovanje i nišanje postoje, ključ nije u ciljanju tačno u piksel, već u veštinama koje znate, kao i kvalitetu tog znanja.

London ▶





Od preko sto ponuđenih oružja, kod većine njih nećete uopšte morati da nišanite. Raspon vašeg arsenala je impresivan – od posvećenih mačeva za borbu prsa u prsa do mitraljeza koji rasipaju ekto plazmu po celom ekranu. Ako vam ni to nije dovoljno, svako oružje može biti modifikovano na više načina – dodavanjem baterija, rezervoara sa gorivom, različitim izborom municije i sličnim dodacima. Dok se budete kretali po površinskom ili podzemnom Londonu, nailazićete na mnoge NPC-jeve od kojih ćete dobijati misije. Prva, koja je prikazana na E3-ju, vas šalje u traženje ukradene veštačke noge dečaka Timmya – nakon što se rešite lokalne popu-

laci je demona i vratite mu nogu. Timmy će u znak zahvalnosti i

promeniti ime u Wart – zabavan omaž Diablu.

Za sada su prikazane dve klase – Kabalisti i Templari. Templari su ideološki sledbenici čuvenog viteškog reda, čuvari drevnih rituala koji su pomogli da makar deo čovečanstva preživi prvi demonski nalet. Ovi moderni vitezovi održavaju red u poslednjem utočištu – podzemlju Londona, a takođe pokušavaju da potisnu demone sa površine koristeći modifikovana moderna oružja. Kabalisti su crni magovi, naoružani opasnim magijama i drevnim artifaktima koji im pomažu da preokrenu napade demona i iskoriste ih u svoju korist. Pošto su konstantno u dodiru sa mračnim silama, stalno su na ivici između dobra i zla – kontrole i korupcije. Kako se budemo bližili izlasku, dobijaćemo nove informacije o ostalim klasama, kao i njihovom konačnom broju.

Ono što mnoge zanima je multiplayer komponenta. U Flagshipu se misteriozno smeškaju i kažu da će kooperativni način igre kakav je viđen u Diablu biti tu, ali da možemo očekivati i potpuno nove modove za igru u više igrača, kakvi do sada nisu viđeni u drugim igrama. Nema razloga da im ne verujemo.



Za sada Hellgate: London izgleda, i igra se sjajno. Zaraznost i jednostavnost Diabla prebačena u prvo lice je formula koja bi mogla da donese mnogo uspeha Flagship studiju, kao i mnogo zabave nama – igračima.

Luka Zlatić





TT Games/Lucas Arts

Izlazi: 12. septembar 2006.

Kontakt: www.lucasarts.com/games/legostarwarsii/

LEGO Star Wars 2:

The Original Trilogy

LEGO Star Wars je jedno od najprijetnijih igračkih iznenađenja prošle godine. Iako u osnovi platformska igra za mlađe naraštaje, ili fanove LEGO kockica i Zvezdanih Ratova, privukla je i oduševila mnogo širu publiku. Ključ uspeha bio je u sjajnom humoru i nivou detalja koji prožimaju svaki kadar. Pored toga što je igra bila nedovoljno teška (upravo zbog mlađe publike), mana joj je bila što je bazirana na novim Star Wars filmovima koji su daleko slabiji od onih legendarnih sa kraja sedamdesetih i početka osamdesetih godina prošlog veka.

Izgleda da ostavljanje originalne trilogije za nastavak uopšte nije bila loša ideja. U TT Gamesu su slušali kritike i predloge igrača pa će ovaj naslov biti znatno unapređen u odnosu na prethodnika, tako da će prva tri filma biti predstavljena u još boljem svetlu. Svaki film će biti prikazan kroz jedno poglavlje, sa šest standardnih i dva bonus nivoa. Na to treba dodati i poneku mini igru i dodatni sadržaj koji se otključava prelazenjem kompletnog The Original Trilogy-a. Iako ne postoji mogućnost biranja nivoa težine, LEGO Star Wars 2 će biti

izazovan i iskusnijim igračima, pošto će igra prema uspehu sa kojim ste prelazili ranije nivoe, podešavati težinu sledećih.

Pored preko pedeset novih likova kojima možete upravljati, ukoliko posedujete snimljenu poziciju iz prethodnika, u "Free-play" modu moći ćete da koristite i pedesetak likova sa kojima ste se tamo igrali, a tu je i nova opcija potpuno u LEGO duhu – mogućnost da kombinujete delove raznih karaktera u potpuno nove kreacije. Unapređena su i vozila, pa će sada imati punu slobodu kretanja, a moći ćete i da zamenite svoje vozilo boljim, ne uvek uz odobravanje prethodnog vlasnika, kao u GTA serijalu. Takođe, moći ćete da sakupljate rezervne delove i od njih pravite vozilo koje vam je potrebno u datom trenutku, kao na primer AT-ST hodačicu. Dok budete marširali kroz grad u hodačici i pucali naokolo, primetićete da je mnogo više građevina nego ranije moguće rastaviti na sitnije kockice, a takođe i to da je sastavljanje gomila kockica sada dostupno i likovima koji ne umeju da koriste Silu (ili nemaju dovoljno midihlorijana u krvi, kako bi Lucas danas rekao). Naravno, neke od zagonetki će ipak zahtevati korisnika sile, bio on Jedi ili Sith. Svaki lik, bio on Jedi ili ne, dobija po jedan specijalan potez, kako bi igranje svakim od njih imalo lični pečat. Princeza Leia recimo voli da ošamari nasrtljivce, dok će Chewbacca reagovati malo nasilnije i iščupati im ruke iz ramena (verujte, zvuči strašnije nego što jeste).

Iako su nam do sada prikazani samo delići prvog od tri poglavlja od kojih će igra biti sastavljena, možemo reći da će LEGO Star Wars 2 prevazići svog prethodnika. Igrivost je unapređena. Humor i šarm su tu. Prva tri filma su bolja. Samo treba sačekati septembar i uživanje može da počne.

Luka Zlatić

F.E.A.R. Extraction Point

I grači danas mogu da budu zabavljeni ne samo igrama koje igraju, već i raznim raskolima između studija i izdavača, koji se odvijaju u stilu "španskih serija". Setimo se samo razlaza između Eidos-a i SiGames-a, nakon kojeg je izdavaču ostalo pravo na ime Championship Manager, a razvojnom timu kompletna igra. Nešto slično se od prvog dana moglo očekivati i u vezi F.E.A.R.-a, pošto je Monolith Studios bio kupljen od strane Warner Interactive-a i pre nego što je Vivendi izdao samu igru. U februaru ove godine iz Monolith-a su stizale vesti da oni rade na nastavcima priče, ali da ne znaju kako će se buduće igre zvati, dok su u Vivendiju mudro ćutali. Onda je došao E3 2006 na kom su prikazani kratki filmići i demo nivo za ekspanziju pod nazivom Extraction point, koji će izdati Vivendi, a razvije TimeGate Studios, poznat po Kohan serijalu, a u saradnji sa Monolithom.

Ekspanzija se nastavlja na sam kraj originalne igre, a ja ću se truditi da ne pokvarim užitek i ne prepričam važne detalje onima koji je nisu igrali. Ovde ćete umesto uloge "lovca" koji je poslat da uhvati (živog ili mrtvog) glavnog negativca, ovoga puta biti "lovina" i moraćete da dođete do mesta za susret sa ljudima iz F.E.A.R. organizacije pritom izbegavajući, ili mnogo češće, eliminišući horde raznovrsnih neprijatelja – klonirane vojnike, robote, ninje koje postaju nevidljive, kao i duhove i slična čudovišta.

U nekih šest do osam sati koliko bi vaš dolazak do Extraction Point-a trebalo da traje (što je nešto više od pola vremena potrebnog da se stara igra pređe), možemo očekivati sve ono što je F.E.A.R. učinilo najboljom pucačinom u 2005. godini, sa ponekim dodatkom karakterističnim za ekspanzije.

Demo koji je prikazan na E3 festivalu nije predstavio samo jedan nivo, nego je u pitanju skup kraćih detalja iz svih (ili bar većine) okruženja kroz koja ćete se kretati. Primetno je da je većim delom okolina nepromenjena – tu su kancelarijski prostori, ventilacione cevi, kao i velika skladišta i industrijske zone. Trebalo bi da bude malo više igre na otvorenom, ali i dalje samo u urbanim sredinama, a izgleda da će se igrač naći i u unutrašnjosti neke crkve ili katedrale.

Engine koji pokreće igru neće biti mnogo unapređen sa tehničke strane, pa će



Najveći aduti prethodnika bili su AI protivnika, koji su umeli da sarađuju i napadaju vas reagujući na vaše poteze, kao i sjajna atmosfera tokom obračuna i do sada najbolji bullet-time. Iako na prvi pogled AI ne izgleda unapređen, protivnicima će biti dodato par novih poteza, a verovatno možemo očekivati i još poneko iznenađenje kada se ekspanzija pojavi u prodaji.

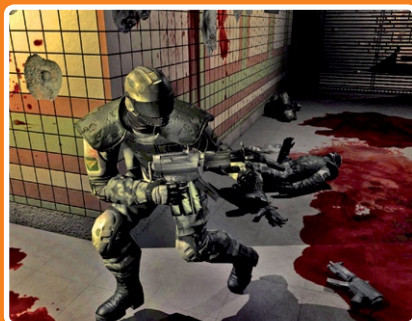
Uz kompletan arsenal oružja i protivnika kao u F.E.A.R.-u, u Extraction point je dodao i mini-gun čije bi korišćenje moglo da predstavlja ultimativni adrenalinski udar. Ovo oružje može da ispali do 200 metaka pre dopunjavanja, pretvarajući protivnike kao i okolne objekte, u konfete, a sve to praćeno sjajnim zvučnim i svetlosnim efektima. Srećnici koji su imali priliku da odgledaju ili odigraju E3 demo, mini-gun su prvi put mogli da iskoriste na novoj vrsti protivnika – stvorenjima koja su potpuno nevidljiva, ali ih možete primetiti po kretanju njihove senke po zidovima. Malo je reći da ćete posle više susreta sa njima početi da se plašite i sopstvene sene.

Ovu pucačinu iz prvog lica, sa elementima horora, možemo očekivati u oktobru, kada ćemo videti da li će novi razvojni tim uspeti da ispuni očekivanja i da uspešno zauzme mesto Monolith-a. Iako ne možemo očekivati mnogo noviteta, F.E.A.R. je bio dovoljno dobar da i "more of the same" pristup bar jednom upali. A ko zna, možda dotle i Monolith ipak najavi svoju igru vezanu za F.E.A.R. univerzum.

Luka Zlatić

FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



sistemske zahteve ostati isti kakvi su i bili prošle godine. Ono malo novih efekata i ispeglanije fizike će biti nadoknađeno dodatnom optimizacijom. Ukoliko ste unapredili vašu igračku mašinu, možda će vas ova ekspanzija podsetiti i da odigrate F.E.A.R. ponovo i vidite da li će vam se njegova grafika još više dopasti sada kada je vaš hardware sposoban da je prikaže u boljem svetlu.



BIOSHOCK

Datum izlaska: sredina 2007.

Razvojni tim: Irrational Games - <http://www.irrationalgames.com/>
Izdavač: Take 2 Interactive - <http://www.take2games.com/>

Looking Glass Studios je 1999. godine, u saradnji sa Irrational Games-om, izdao System Shock 2, uz prvi Deus Ex svakako najbolji hibridni FPS ikad napravljen. Međutim, Looking Glass je bankrotirao nedugo posle izdavanja fenomenalnog Thief 2: The Metal Age, a Irrational se okrenuo Freedom Force franšizi, tako da su ljubitelji inteligentnih RPG shootera duže vreme ostali na cedilu (Deus Ex 2, iako sasvim solidan, ni u kom slučaju se ne može porediti sa svojim prethodnikom). Srećom, Irrational je na ovogodišnjem E3 sajmu prikazao javnosti svoju novu igru, Bioshock, koja prema rečima razvojnog tima predstavlja duhovnog naslednika System Shocka 2.

Prezentovani gameplay demo u trajanju od dvadesetak minuta počinje u momentu avionske nesreće, posle koje igrač sasvim slučajno dospeva do Rapture-a, podvodnog grada koji je njegov tvorac, Andrew Ryan, zamislio kao eksperimentalno utopijsko sklonište za najveće umove planete. Stvari se iz korena menjaju kad napredno društvo Rapture-a otkrije genetski materijal (simbolično nazvan Adam) koji je u stanju da unapredi već ionako superiorne psihičke i fizičke mogućnosti stanovnika. Sve veća potražnja i upotreba Adama dovodi do potpunog kolapsa čitave strukture na kojoj utopija počiva, i igrač dolazi u grad već razoren međusobnim sukobima.

Generalna ideja je da se razvije potpuno otvorena igra, gde neće postojati nivoi u klasičnom smislu te reči, i da se stvori što uverljivije okruženje, u čemu će veliku ulogu igrati takozvani "artificial intelligence ecology". Umesto da se oslanja na skriptovane sekvence, Irrational je odlučio da napravi šeme bazičnih ponašanja, koje neće imati puno sličnosti sa ljudskim racionalnim postupanjima. Postoji više klasa AI ponašanja, i svaki stvor u igri će imati neku svoju agendu. Tu je klasa Agresora (Aggressors) koji su bili vojnici u gradu za vreme sukoba, i oni imaju sistem ponašanja veoma sličan uobičajenim neprijateljima – veoma su agresivni prema igraču, i krenuće u obračun na

prvi kontakt. Sa druge strane, ostale dve klase, Zaštitnici (Protectors) i Sakupljači (Gatherers), neće biti nužno neprijateljski nastrojene. Uloga Sakupljača je pronalaženje Adama, i njih pri tom poslu čuvaju Zaštitnici. Igrač će doći sa njima u sukob tek ako ih napadne, ili pokuša da im oduzme genetski materijal; sa druge strane, ukoliko ih ne dira, ili ne priđe previše blizu Sakupljačima, do sukoba neće doći.

Kao što bi se moglo očekivati od kreatora System Shocka, interakcija sa okruženjem će igrati veliku ulogu u Bioshocku. Određeni problem se može rešiti na više načina, što u principu zavisi od preferiranog stila igre. Da li će lik biti



okrenut tehnologiji i kompjuterima, ili će se oslanjati na fizičke predispozicije i upotrebu oružja, zavisice isključivo od igrača. Bioshock će prema rečima autora imati kompleksan sistem izgradnje likova, statistike karaktera će biti moguće unaprediti preko tzv. plazmida, bioloških dodataka (nešto slično kao nanotekovi u SS2).

Dizajn igre je prosto fenomenalan. Umesto da Rapture ima očekivani izgled bezličnog tehnološki naprednog neon-megapolisa, Irrational je prilikom stvaranja uništenog grada upotrebio futurizam i pogotovo art deko, koji dodaju posebnu crtu sablasnosti

i apokalipse (starije igrače će igrati stilski pomalo podsetiti na Fallout). Bioshock će pokretati drastično unapređena Unreal 3 tehnologija, koja će u momentu izlaska igre, prema svemu do sada viđenom, sigurno predstavljati vrhunac real-time grafike.

Bioshock zaista može biti dostojan naslednik System Shocka, jer prema najavama igra poseduje sve elemente koji su od SS2 napravili klasiku. Ipak, za konačnu ocenu je potrebno sačekati sredinu 2007.

Vukašin Stijović

Elektronski sport, ili kraće eSports, se može definisati kao spoj novih tehnologija, zabave i takmičenja. Sve je počelo devedesetih godina prošlog veka, uporedo sa ekspanzijom Interneta u svetu. Kako se web sve više povećavao, ljudi su uvideli mogućnost da prekrate vreme i oprobaju se u svojim omiljenim igrama protiv živih protivnika. U početku su se preko mreže igrale strategije i pucačine, ali vremenom su i mnogi drugi žanrovi dobili svoje servere i hordu "sledbenika", koji su mnoge neprospavane noći provodili uz svoj računar. Pošto se ovaj globalni fenomen brzo raširio, počeli su da se organizuju i prvi turniri, a nagrade na istim su tokom poslednjih nekoliko godina postale više nego primamljive.

Prvi profesionalni turniri su nastali u Americi (CPL), odnosno Koreji (WCG), i izazvali su ogromno interesovanje širom sveta, a veće takmičenje je nedostajalo jedino na starom kontinentu. To je uvidela francuska organizacija pod imenom "Game Services", koja je bila organizator mnogih uspešnih lokalnih turnira po Evropi u proteklih deset godina. Tako je 2003. godine nastao Electronic Sports World Cup, događaj koji svake godine početkom jula meseca u Parizu okuplja najbolje igrače iz skoro celog sveta. Lokalne kvalifikacije su ove godine održane u pedeset različitih zemalja, a zahvaljujući internet kafeu "Club Forum" i naša zemlja se našla na eSports karti sveta.

Finalni turnir za učesnike iz Srbije i Crne Gore je održan krajem maja u Domu Omladine, u Beogradu. Okupilo se više od 250 igrača iz cele zemlje, a najveći odziv je bio za popularnu pucačinu, Counter Strike. Ostale zvanične discipline su bile: Warcraft III (strategija), Pro Evolution Soccer 5 (simulacija fudbala) i TrackMania Nations, igra koja je posebno napravljena za finalni turnir.

Domaće kvalifikacije su trajale dva dana, a prvi dan je bio rezervisan za "kaunteraše" i "fudbalere". Na CS turniru prvog dana favoriti su lako dobijali svoje protivnike, i nije bilo nikakvih iznenađenja, dok je PES5 turnir bio vrlo zanimljiv jer je to bio jedan od prvih u ovom naslovu, a opet u našoj zemlji. Iako je broj prijavljenih za ovu disciplinu iznosio preko 150, pojavila se svega trećina od tog broja, pa je uprkos kašnjenju od par sati, sve na kraju dana došlo na svoje mesto,

i u igri su ostala samo polufinalisti, koji su se u nedelju borili za naslov nacionalnog prvaka. Istog dana su počele i druge dve discipline, i atmosfera u Domu Omladine je dostigla vrhunac u popodnevnom časovima. Prvo finale je bilo "fudbalsko", a u njemu su se sastala dva Beograđanina, Trole i Kajla. Trole je komandovao engleskim Arsenalom, dok se Kajla odlučio za Inter iz Milana. Posle dve veoma napete utakmice Kajla je trijumfovao zahvaljujući голу u gostima, i tako postao prvi član domaće ekspedicije na finalnom turniru u Parizu.

WarCraft III turnir nije bio toliko zanimljiv, pre svega zbog malog odziva igrača. Iako je pre nacionalnog finala vladalo veliko interesovanje za ovu disciplinu, na kraju se pojavilo manje od dvadesetak učesnika, pa je turnir vrlo brzo priveden kraju. Mogući razlog za mali odziv leži u ne toliko dobroj medijskoj promociji WC3 turnira, pa su mnogi poznati domaći igrači za turnir saznali tek kad se on završio. Finale je i ovde bilo beogradsko, a susreli su se Sweet i Ghost, koji inače imaju profesionalne ugovore sa engleskim timom ATR. Pošto ova dvojica momaka brane iste "klupske boje" i dobro se poznaju, izostali su neizvesni mečevi, pa je Sweet na kraju veoma lako trijumfovao sa 2:0 u partijama.

Turnir u igri Trackmania Nations je takođe bio na programu u nedelju. Ova igra je nalik Formuli 1, s tim što su ovde bolidi mnogo brži. Najbolji je bio momak sa nadimkom Weetah, koji je veoma lako i bez prevelikih problema porazio sve svoje protivnike. Za kraj je ostavljeno, kako i dolikuje, ono najzanimljivije, završetak Counter Strike turnira. Prvo polufinale CS takmičenja je dobro poznati KGB iz Beograda lako dobio, dok je u drugom u kome su se sastali 4Glory i Šmekeri viđena prava drama. Iako je pre ovog meča "Glorija" bila veliki favorit na papiru, mlada ekipa Šmekera je iznenadila sve prisutne. Oni su bez većih problema rešili prvu mapu u svoju korist, a favorizovana ekipa 4Glory se našla u ozbiljnim

problemima. Na drugoj mapi su ekipe bile izjednačene i smenjivali su se u vođstvu, ali je na kraju presudilo iskustvo, pa je rezultat posle dve mape bio nerešen. Odlučujuća mapa je bila de_nuke, na kojoj su Šmekeri vrlo brzo stekli značajnu prednost. Ipak, momci iz "Glorije" se nisu predali, stigli su do izjednačenja, pa je meč otišao u produžetke. Posle dodatnih deset rundi, 4Glory je trijumfovao i okupljeni u Domu Omladine su sa nestrpljenjem očekivali veliko finale između dve najbolje ekipe u zemlji. U njemu je viđena izjednačena borba, sa dosta dobrih "fragova" i individualnih poteza, ali je u odsutnim trenucima ekipa "Glorije" bila prisebnija, pa su na kraju i trijumfovali rezultatom 2:0.

Našu reprezentaciju u Parizu, pored već pomenute osmorice momaka činiće i ženska Counter Strike ekipa, Mojo.Angels. Devojke su i prošle godine učestvovala na finalnom turniru u Parizu, a ove godine će biti jedan od favorita iz senke. Njima, kao i ostalim igračima iz naše zemlje želimo puno sreće i uspeha u zemlji galskih petlova.

Dok vi čitate ove redove, takmičenje u Parizu će već biti u punom jeku, a u sledećem broju Play! magazina ćete imati priliku da saznate više o finalnom turniru, kao i o rezultatima naše ekspedicije u gradu svetlosti.

Petar Marinković

ESWC Kvalifikacije



Half Life 2: ➡

Episode One



Po naslovu bi se moglo zaključiti da je u pitanju prequel Half Life-a 2, ali Episode One se nastavlja tačno u trenutku u kom se HL2 završio i u stvari je prvi od tri dela nastavka koji je nekada trebalo da se zove Aftermath. Iako je naziv možda malo nesrećno smišljen, deljenje na tri epizode i nije loša ideja... Umesto da se čeka dve godine na kompletan naslov, sada ćemo dobijati po trećinu na svakih šest meseci, a Valve će umesto da proda jednu igru za 50, prodati tri za ukupno 60 dolara.

Epizoda jedan počinje tako što Gordon (koga po običaju vi vodite) i Alyx saznaju da nemaju vremena da pobegnu iz Cita-dele i Grada 17 pre nego što se jezgro reaktora pregreje, i moraju da se vrate putem sličnim onom na poslednja dva nivoa originalnog Half Life-a 2 i makar odlože eksploziju dok ne napuste grad.

Sa tehničke strane gledano, od noviteta tu je optimizovano korišćenje High Dynamic Range osvetljavanja. HDR je premijerno prikazan u HL2: The Lost Coast igrivom demou, i daje dodatnu lepotu Source engine-u. Poboljšana je i animacija lica pratećih likova, tako da su Alyx i Barney naoružani arsenalom novih emocija, kada već nema novog oružja u igri. Biću slobodan da kažem kako se HL2 ovim dodacima učvrstio na tronu kao igra sa najlepšom grafikom, a koji je bio donekle poljuljan Quakeom IV i F.E.A.R.-om.

Ukoliko ste očekivali da vam se odmah razjasni šta se zapravo desilo na kraju Half-life-a 2, mislim da ćete morati da se strpite bar do treće epizode, pošto su sve niti priče samo produžene, a dodato je i par novih pitanja. Doduše, ne bi bilo začuđujuće ni kada bi u Valve-u odlučili da ni tu ništa ne razjasne, pa da čekamo

i Half Life 3. Kao i uvek do sada, priča se odvija nenametljivo, te ako želite ne morate da slušate sve dijaloge, već možete da jurite iz jedne u drugu opasnost.

Najvažnije dodatke u svakoj ekspanziji, a Episode 1 to ipak jeste, iako ne zahteva originalnu igru instaliranu, igrači traže u igrivosti. Ovde imamo samo dva nova protivnika. Oba su zapravo zombifikovani Combine vojnici – takozvani Zombine, samo u dva različita oblika. Više novih čudovišta, kao i drugačiju okolinu ćemo dočekati tek u Epizodi 2. Pored nedostatka oružja, za sada nećete koristiti ni vozila. Najveću promenu doživela je Alyx, koja će vas pratiti kroz svih pet nivoa, i samo će na trenutke ostavljati Gordona samog. Sa uloge pričljivog otvarača vrata, ova simpatična devojka je napredovala, i tokom prva tri (od pet) nivoa od kojih se "Episode One" sastoji pucaće daleko više, a u zavisnosti od talenta igrača možda i preciznije, nego Gordon.

Tokom prva dva nivoa, Gordon je naoružan samo Gravity Gun-om koji

Za: Svaki od pet nivoa se igra na različit način. Zabavno od početka do kraja. Zahvaljujući HDR-u Source engine izgleda sve bolje.

Protiv: Linearno kao i uvek.

Kontakt: <http://ep1.half-life2.com/>

Cena: 19.95\$

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.2 GHz, 256MB RAM, DirectX 7 kompatibilna grafička kartica, Windows 2000/XP/ME/98.

Test konfiguracija: Na Sempronu 2.8 sa 1GB RAM-a i GF6600GT igra radi sa jako retkim usporovanjima u 1024x768 sa detaljima podešenim na "High"

OCENA 89

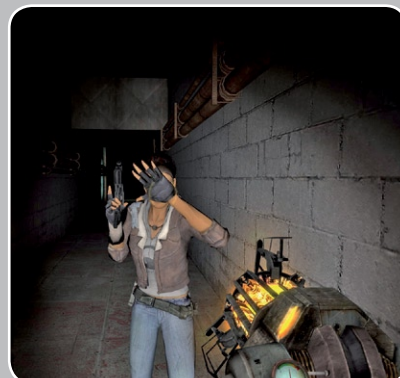




možete uključiti u glavnom meniju.

Iako ne donosi mnogo toga novog, Episode One zaslužuje svaku preporuku ako ste fan serijala ili ljubitelj kvalitetne pučarine iz prvog lica koja traži i razmišljanje, a ne samo brz prst na okidaču. Samo, ko će sada dočekati zimu i nastavak?

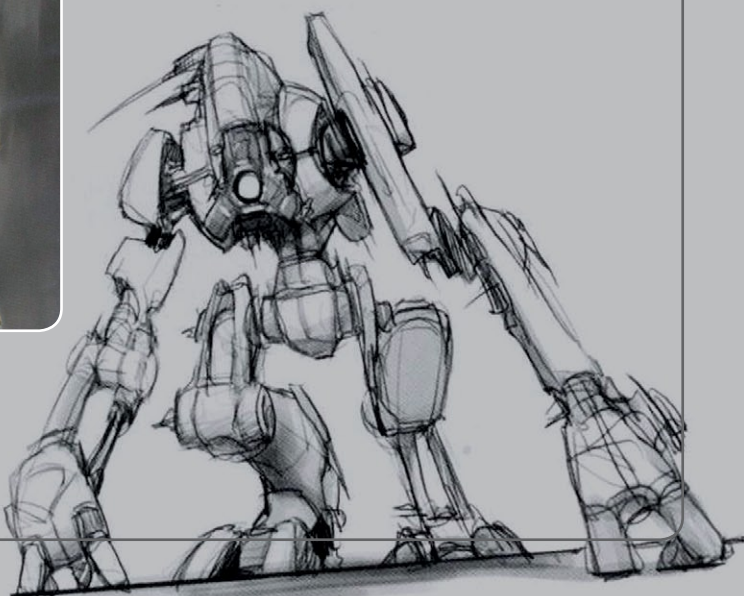
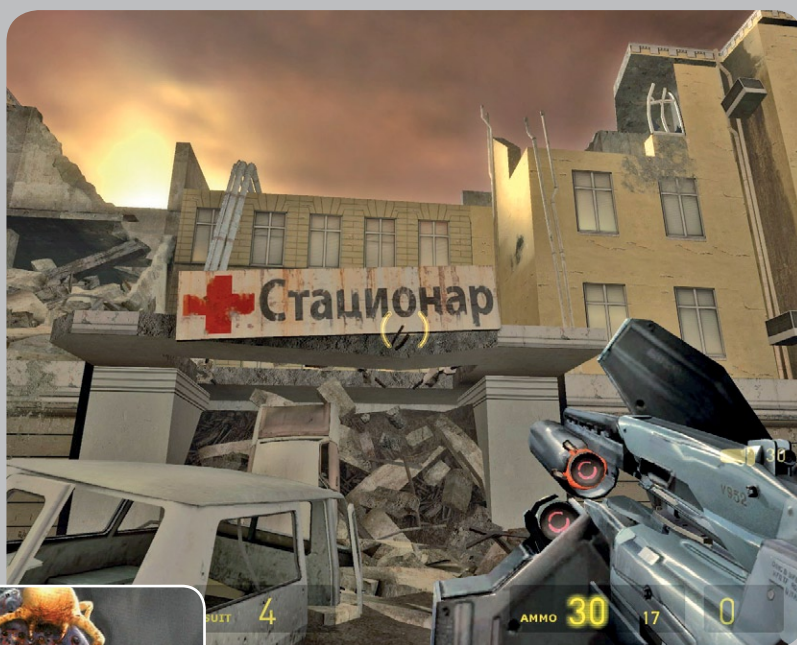
Luka Zlatić



će služiti koliko za rešavanje zagonetki, paljenje mostova, otvaranje vrata, toliko i za samoodbranu. Ostatak borbenih zadataka će tako pripasti Alyx koja nije neranjiva, ali ima neograničenu municiju. Njena uloga dostiže vrhunac na trećem nivou, dok lutate kroz mračne hodnike Citadele u pokušaju da izađete na svetlost dana. Kako Gordon nema oružje, ali ima lampu, koju sa vremena na vreme treba isključiti da bi se dopunila baterija, kombinacija nišanja snopom svetlosti i Alyxinog pucanja će vam biti jedini izlaz, uz povremeno ispaljenu ciglu, ili bure, korišćenjem verne gravitacione puške. Iako je Gordon i dalje savršeno čutljiv, Alyx će konstantno pokušati da ohrabri oboje, ali će i paničiti ukoliko predugo budete bez svetlosti. Na poslednja dva nivoa Gordon preuzima glavnu ulogu polako se naoružavajući, te će ljubitelji čistog FPS-a tek tu početi da potpuno uživaju. Kako je City 17 u potpunom haosu, u njega su prodrli i Ant-Lioni, a često ćete se naći i između dve vatre tokom okršaja zombija i Combine snaga.

Na normalnom nivou težine igra je dovoljno izazovna, a pametno izbalansirana da neće frustrirati igrača nemogućim akcijama. Ako se na to doda sjajna klaustrofobična atmosfera i konstanto dizanje tenzije, kao i česte promene ritma i načina na koji se Episode 1 igra, jasno je da je igrivost na samom vrhu. Jedina mana je nemogućnost da zalutate, ali se to jedva primećuje. Ukoliko imate priliku da sve odigrate u jednom dahtu, (uz sitnije pauze, naravno) toplo vam preporučujem da to i probate – utisak je sjajan. Pored tri nivoa

težine, još jedan razlog za ponovljeno igranje, mogu biti i zanimljivi komentari razvojnog tima tokom putovanja, koje



Dok se spuštao u vodu razmišljao je o budućnosti. Izgledalo je da su svi njegovi planovi pred konačnim ostvarenjem, iako je obavljanje prljavih poslova za mafiju bilo rizično, nije postojala šansa da ga neko u vezi sa žrtvama otkrije. Uskoro će biti relativno bogat, umesto da se kupa u kadi i igra sa gumenom patkicom, u džakuziju na otvorenom čekaće ga raskošne devojke koje se odazivaju na Candy i Bambi. Dozvolio je sebi da se nasmeje naglas, i polako otvorio oči. Susreo se sa ledenim pogledom i otprilike u isto vreme shvatio da je vlasnik tog pogleda ćelavi muškarac u odelu i sa tosterom u ruci, kao i da su ga ipak otkrili. Zajedno sa tosterom, u vodu su pali i svi njegovi snovi. Čovek u odelu, na čijem potiljku se video tetoviran bar-kod, je names-tio kravatu i mirno napustio stan.

| IO Interactive/Eidos

Hitman: Blood Money ➡



SCENA 83

Za Veliki izbor oružja, još veći izbor načina na koji ćete preći misiju, a da pritom skoro uopšte ne koristite isto. Sjajno dizajnirane i potpuno različite mape. Najzanimljivija priča u serijalu.

Protiv: AI je neuverljiv kada dođe do obračuna. Reklo bi se da sistem po kom dolazite na loš glas ne funkcioniše kako je zamišljen.

Kontakt: www.hitmanbloodmoney.com/

Cena: oko 40 evra

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.5 GHz, 512MB RAM, DirectX 9 kompatibilna grafička kartica, Windows 2000/XP.

Test konfiguracija: Igra odlično sama procenjuje mogućnost vašeg kompjutera, pa će raditi bez seckanja, a izgledati najbolje moguće sa "default" podešavanjima. Na Sempronu 2.8 sa 1GB RAM-a i GF6600GT Hitman radi odlično u 1024x768 i High detaljima, a sa isključenim filterima.



Ukoliko slučajno niste prepoznali Agent 47, verovatno najpoznatijeg plaćenog ubicu u igračkom svetu, red je da vas u kratkim crtama uputim u njegovu istoriju. 2000. godine se prvi put pojavio na PC-ju, zatim je u drugom delu sa podnaslovom Silent Assassin osvojio i konzolni deo publike, doživeo kratak zastoju u razvoju i popularnosti igrom Hitman: Contracts, ali se sada vraća u boljoj formi nego ikada ranije. Osim što će se pojaviti na svim aktuelnim igračkim platformama (PC, PS2, Xbox, Xbox360), Blood Money je tehnički najsavršeniji i najispoliraniji nastavak, kada govorimo o igrivosti. Iako se često koristi praksa da verzije za različite igračke sisteme imaju ekskluzivni sadržaj, ili da se u slučaju zakasnelog porta dodaju novi nivoi, ovde su sadržinski sve verzije iste. Jedina razlika je u kvalitetu grafike gde Xbox 360 i PC odskoču od konkurencije, ali je verzija za računare

ipak najbolja kupovina, em zbog cene koja je na MS-ovoj konzoli za nekih dvadesetak evra viša, em zbog mogućnosti da se igra i na tastaturi i mišu, što je i dalje najbolja kombinacija (bar po skromnom mišljenju autora ovog teksta) za igranje ovakvog tipa igara.

U IO-u su potpuno preradili engine igre, tako da Hitman koristi sve mogućnosti novijih kartica ili Xbox-a 360, što se pre svega vidi u odlično iskorišćenom osvetljenju, senkama, teksturama u višoj rezoluciji, većem broju poligona i bump-mapama. Pored tehničkog napretka, i dizajneri su se potrudili, pa je svaki od nivoa do najmanjeg detalja u skladu sa temom koju prikazuje – na primer Mardi Gra festival u Nju Orleansu, Las Vegas, parobrod koji plovu po Misisipiju... Modeli likova koje susrećete su raznoliki i realistično animirani. Fizika je na standardnom nivou, ali je interaktivnost sa

predmetima prilično uvećana na mestima na kojima je to potrebno.

Glumci koji daju glasove glavnim likovima su izuzetno talentovani, dok pojedini nebitni zvuče i komično. Zvučni efekti su realistični i dovoljno kvalitetni, a kombinacija lagane elektronske muzike i klasičke, koja se često menja u zavisnosti od dešavanja na ekranu zaslužuje najveću pohvalu. Kao i u svakom Hitmanu, za nju je bio zadužen Jesper Kyd.

Za razliku od prethodnih delova, Hitman: Blood Money se odvija u Americi, i Agent 47 ovoga puta nije samo lovac, nego u isto vreme i lovina. Suparnička organizacija progoni sve atentatore, a 47 i njegov misteriozni poslodavac su finalna meta. Priča se odvija kroz naraciju glavnog protivnika i flešbekove iz prethodnih godinu dana Hitmanove istorije, u stilu boljeg trilera i sa odličnim krajem.

Avanture započinjete u klasičnoj tutorial misiji koja će vas, ako budete pažljivo pratili uputstva, naučiti kako da koristite sve funkcije u igri, kao i načinu na koji treba planirati akcije ako se opredelite za šunjanje i tih pristup oslobađanju sveta viška života na njemu. Obratite pažnju da pored klasičnih kontrola za kretanje i pucanje, postoje i tri dugmeta čije značenje se menja u zavisnosti od mesta na kom se nalazite i predmeta kojima možete manipulirati. Tačna funkcija u svakom trenutku piše u gornjem levom uglu ekrana. Jedina mana takvog pristupa je što ćete ponekad morati isuviše da se koncentrišete na pravilno pozicioniranje kako biste uradili ono šta želite, što ume da uguši dinamičnost scene. Kada pređete nivo, dobijate naslovnu stranu lokalnih novina koja vas izveštava o tome da li ste misiju okončali kao tihi ubica, potpuni psihopata ili nešto između. Što ste nasilniji bili, to više dolazite na zao glas (takozvani Notoriety sistem), i na svakom sledećem nivou će NPC-evi biti upozoreni na vaše postojanje, te će vas čekati daleko spremniji i na oprezu. Takođe, što ste elegantnije obavili posao, dobićete više novca kao nagradu. Srećom, uvek možete potplatiti pojedince da snize vašu "zloglasnost", ali čak i ako igrate potpuno nepažljivo, moći ćete da zaradite dovoljno zelembača da "obrišete" negativne vesti i potpuno mirni uđete na sledeći nivo. Između zadataka možete ući u sklonište koje ćete opremiti najraznovrsnijim mogućim arsenalom, a takođe ćete moći da nadograđujete vaše oružje raznim dodacima, od laserskih nišana preko većih okvira sa municijom i prigušivača, do pojačanja cevi kako biste mogli da pucate kroz zidove.

Preporučljivo je, i zbog zabave, igrati kako je igra zamišljena, pošto Al u okršajima nije na naročito visokom nivou, te napucavanje sa protivnicima ne predstavlja veći izazov, a i ima ih previše tako da toliko pucanja ume da dosadi. Prava stvar je prošetati se po nivou, isplanirati ubistvo i napraviti pravu malu Goldbergovu mašinu od spleta događaja koji će dovesti do željenog rezultata – smrti onoga za čiju glavu dobijate novac. Rezultati mogu biti zaista spektakularni i u isto vreme komični na pomalo morbidan način – od padanja luster na glavu, preko lako zapaljivog roštilja, do upadanja u bazen sa ajkulama. Ukoliko baš morate da isprljate ruke i to možete učiniti na bizaran način – na primer ogromnim maljem dok je 47 obučen u kostim gigantskog pileta. Meni je jedini razlog da Hitmana igram kao pucačinu bio izbacivanje negativne energije ukoliko mi prethodni pokušaj posle sat vremena planiranja ipak nije uspeo. "Tiho" igranje je dodatno poboljšano mogućnošću da se sakrivete u ormane, koristite protivnike kao ljudski štit, kradete trake sigurnosnih kamera...

Uz toliku raznovrsnost, svako će pronaći svoj način i omiljeni pristup igri, a takođe vam neće biti mrsko da više puta odigrate istu misiju, izmišljajući zanimljivije načine da je pređete.

Treba naglasiti i da Hitman: Blood Money zbog grafičkog prikaza nasilja nije za mlađe od osamnaest godina, ali da nije igra bez stila, humora i samoironije. Naprotiv. Stoga ću je preporučiti svim fanovima kao najbolji naslov u serijalu, kao i igračima koji vole šunjalice ili pucačine, pošto će lako naći ponešto za sebe u Hitmanu.

Luka Zlatić



Ankh

Pored Sensible Soccera 2006, red je za još malo retro gaminga u ovom broju Play!-a. Ovoga puta u pitanju je klasična point and click avantura, inspirisana pre svega starim Lucas Artsovim igrama kao što je Monkey Island serijal. Ono što čini ovu igru posebnom nije samo to što spada u žanr koji se jedva vraća na vaše računare posle dužeg perioda, već što i u potpunosti zadržava šarm koji im je bio svojstven. Od samog starta se vidi da je u pitanju projekat rađen iz ljubavi i koji ne uzima samog sebe previše ozbiljno. Pravi dah svežine u današnje vreme, kada se mnogo toga preozbiljno shvata, prosto će mi biti žao što ću neke detalje morati malo da ocrnim.

U ulozi ste mladog Egipćanina koji se zove Assil. Pošto je sin faraonovog arhitekta, mladić ima pristup planovima piramida i sfingi, kao i ključevima, te ima običaj da po istim istražuje noću sa društvom, a i pijucka pivo po većim prostorijama. Jedan takav izlet kreće po lošem kada Assil slučajno sruši jednu urnu previše i na sebe navuče smrtonosnu kletvu, kao i ogrlicu sa priveskom u obliku otvarača za flaše (odnosno Ankha). Vaš zadatak je, pogodili ste, da ga spasete kletve.

Kontrolisanje lika je vrlo jednostavno. Mišem klikćete po ekranu i tako se krećete. Duplim klikom ćete potrditi. Levi klik na neki predmet čini da ga pogledate, dok bi desni klik trebalo da ima sve ostale funkcije tipa kupi, iskoristi, kombinuj, pojedini... u zavisnosti od trenutne situacije. Kažem

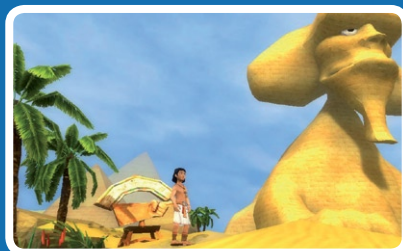
“trebalo da ima” zato što tako piše u uputstvu, a opet, kod mene su i levi i desni klik dovodili do istog rezultata,

a tek je korišćenje 3. dugmeta, odnosno točkića dovelo do željenih rezultata. U vrhu ekrana nalazi se inventar sa predmetima koje možete međusobno kombinovati ili koristiti na određenim mestima.

Razgovor sa ostalim likovima je takođe jednostavan. Imaćete nekolicinu ponuđenih tema za diskusiju, od kojih je najčešće jedna važna za prelazak igre, dok su ostale obično duhoviti razgovori i doskočice. Sve razgovore, kao i komentarisane predmete, možete pratiti kako čitanjem teksta ako uključite titl, tako i vrlo uobičajenim osluškivanjem. Možda neki smatraju da avantura sa glasom nije dovoljno retro, ali glumci su obavili dobar posao i možete je i tako igrati i opet uživati. Iako je naslov jako duhovit i na engleskom, ponekad ćete (ako ga dobro poznajete) primetiti da neke replike nisu skroz u duhu jezika. To je zato što je Deck 13 nemačka firma, te je igra prvo rađena na nemačkom, a prevodioci ipak nisu bili savršeni. Ukoliko dobro razumete nemački, možda je bolje da nabavite tu, pre nego englesku verziju.

Još jedan sitniji problem kod prevoda je što sinhronizacija pomeranja usana sa govorom nije baš savršena, ali to je i jedina mana kod grafike. Ankh je u punom 3D okruženju, i iako nije najlepša igra koju sam video, dizajneri zaslužuju pohvalu. Obraćena je velika pažnja i na dizajn lokacija, i na odeću koju likovi nose. Lica ljudi koje srećete najviše podsećaju na ona iz Diznijevog Aladdina.

Zagonetke u igri nisu previše teške, i ima ih samo nekoliko kod kojih ćete se zaglaviti. Nijedna nije glavolomka sa apsurdnim i nelogičnim rešenjem, a većina se svodi na kombinovanje predmeta. Tudolazi do izražaja i glavna mana igre – neki predmeti su toliko mali i dobro sakriveni, da ćete se zaglavljivati zato što nećete moći da ih pronađete, dok ne primenite famozni “prelaženje ekrana kursorom miša piksel po piksel” manevar.



Ukoliko volite avanture i sa setom se sećate kako ste pre petnaestak godina vodili Guybrusha, Zaka McKrackena ili se obračunavali sa mutiranim pipcima koji žele da osvoje svet, ovo je prava igra za vas. Ukoliko se tada niste igrali i nemate pojma šta su humorističke point and click avanture, probajte Ankh – možda će vam se svideti.

Inače, Deck 13 je za kraj ove ili početak sledeće godine najavio igru “Jack Keane”, koja bi trebalo da bude mešavina Indiana Jonesa i Monkey Islanda. Engine igre bi trebalo da bude unapređen Ankhov. Ukoliko zadrže šarm i humor, a isprave sitne greške, ova nemačka firma bi mogla da se upiše zlatnim slovima u istoriju avantura.



Luka Zlatić

Za: Šarm i humor kakvim su odisale stare Point and Click avanture. P&C koji funkcioniše u 3D okruženju.

Protiv: Neke predmete je isuviše teško pronaći. Igra je prekratka.

Kontakt: www.ankh-game.com

Cena: 20 funti

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 ili Athlon na 1.5GHz, 256mb RAM, 64Mb grafička kartica

Test konfiguracija: Na Sempronu 2.8 sa 1GB RAM-a i GF6600GT igra radi savršeno, sa High detaljima, u rezoluciji od 1024x768, a bez uključenih bloom efekata

TOMORROW'S WAR



CONTINUES MARCH 2006



ACT of WAR

HIGH TREASON



THE BEST RTS OF 2005. ACT OF WAR: DIRECT ACTION, IS BACK.
FOR MORE INFORMATION ABOUT
ACT OF WAR: HIGH TREASON EXPANSION PACK, VISIT:
WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR

16+
TM
www.pegi.info

**EUGEN
SYSTEMS**



**PC
DVD
ROM**
ONLY DVD COMPATIBLE

ATARI



Za: Odlična grafika, povratak zapostavljenom

Protiv: žanru

Adresa: Neoptimizovanost, težina, loša sinhroniza-

Cena: cija

Konfiguracija: www.desperados2.com

27.98\$

SCENA 72

Desperados 2: Cooper's Revenge

Teško da ću uskoro naći istomišljenika, ali prve Desperadosa smatram jednom od najboljih igara koje su se ikad pojavile. Pored lične fascinacije žanrom (koja je početna i logična komponenta ovakvih ocena), prva zapažena igra remačkog Spellbound-a ima sav neophodan "sugar, spice and everything nice" – nepretenciozno ispričanu priču kao omaž špageti vesternima, trideset nivoa za čije kompletiranje su potrebne nedelje, besprekorne tehničke aspekte, i što je najvažnije, fenomenalno dizajnirane i strateški osmišljene mape. Budućnost squad based strategija je iz perspektive te, 2001. godine izgledala je blistavo: Pyro Studios je rad na drugom nastavku Commandosa privodio kraju, a Nemci su već najavili sledeća ostvarenja. Nažalost, kako se kasnije ispostavilo, "Commandos 2: Man of courage" je poslednja velika igra španskog razvojnog tima, a naslovi koje je kasnije Spellbound izbacio (Robin Hood: The Legend Of Sherwood i Chicago 1930) su kvalitativno bile svetlosnim godinama iza Desperadosa.

Najava da se radi na nastavku (sa izvođenjem i u trećem licu) sama po sebi nije obećavala ništa dobro, pogotovo ako se ima u vidu da je poslednje izdanje Commandosa, prateći isti recept, pretvorilo nekad inteligentnu i izazovnu igru u dosadno šestočasovno bezlično napucavanje. Srećom, novi Desperadosi, i pored full 3D grafike i mogućnosti

prebacivanja pogleda u treće lice, ostali su verni osnovnim postulatima squad based strategy žanra.

Način funkcionisanja zapleta je prva uočljiva promena u odnosu na prethodni deo – scenaristi su se iz petnih žila potrudili da priči udahnu malo realističnosti, i u tome promašili za kilometar. Ozbiljne, teške ili emotivne teme (jako, ali jako čudan završetak) se nikako ne uklapaju u prašnjavo okruženje Divljeg Zapada (makar ne u okruženje postavljeno u prvom delu), i bilo bi neuporedivo bolje da je autorski tim ostao na tragu šarmantne eksploatacije klišeja i opštih mesta. Ono što takođe ne valja su navučeni i neuverljivi dijalozi koji od starta pokušavaju da uspostave nove odnose među dobro poznatom ekipom odmetnika.

Likovi koje vodite su manje-više ostali isti u odnosi na prvi deo, uz nedostatak Kineskinje Mie, koja je zamenjena Indijancem Hawkeye-om (politička korektnost: check). Svaki od karaktera ima set specijalnih poteza, čiji se broj povećava kako igra odmiče – Kuper, vođa tima je "devojka za sve", pogodan kako za brze obračune pištoljima, tako i za tiho uklanjanje nožem. Dok MekKoj je snajper u ekipi, ali takođe i jedini u timu sa mogućnošću lečenja. Sem barata dinamitom, i fantastičan je kad se brzo treba ratosiljati veće grupe neprijatelja, ali i odličan u postavljanju zaseda.

Kejt O'Harina glavna sposobnost je odvlačenje pažnje protivnicima, Mek-sikanac Sančez je meso ekipe, junak sa najviše "healtha" i ubojitom dvocevkom.

Najveći kvalitet prvog dela je ležao u genijalnoj strukturi mapa i zadatka što je u skladu sa fino izbalansiranim sposobnostima junaka otvaralo mogućnost kreativnom pristupu pri rešavanju problema. To se nažalost nije ponovilo. Osnovni razlog je prebacivanje igre u 3D, jer je sada cela mapa dostupna zbog mogućnosti rotacije kamere (ranije je postojao ograničen broj zaklona), i u želji da igru ne učine previše lakom, dizajneri lokacija su veliku većinu problema postavili na način gde postoji samo jedno rešenje, koje se uglavnom svodi na provlačenje kroz iglene uši. Igra je neopisivo teška, i verovatno najteža koja se pojavila od legendarno frustrirajućeg trećeg dela Commandosa. I dalje postoji mogućnost "snimanja" akcija, ali je njena realna primena "mršava", zbog linearno postavljene strukture nivoa. Al protivnika je pristojan, ali nije otišao dalje od prvog dela (gde su postojali različiti tipovi protivnika koji na osnovu zadatih statistika reaguju na dešavanja u okruženju). Najveća novina Desperadosa je pogled iz trećeg lica; pritiskom na Tab kamera se pozicionira malo iza junaka. Ipak, diskutabilna je korisnost ove opcije, pre svega jer preglednost u tim momentima pada na nulu. Istina, pojedine radnje poput pucanja je komotnije izvoditi iz



bliže perspektive, ali bilo koje efikasno kretanje je potpuno nemoguće.

Igra je relativno kratka. Kažem relativno, jer se sa jedne strane sastoji od samo šest velikih nivoa (odnosno mini-kampanja), ali sa druge strane za njihovo kompletiranje je potrebna čitava večnost. Ono što predstavlja veliki kamen spoticanja Desperadosa 2 je jako neudoban interfejs. Desno dugme miša kojim se rotira kamera u isto vreme služi za prekid zadate radnje, kao i deselektovanje lika, i često će se desiti da, u želji za pronalaženjem boljeg pogleda, prekinete akciju i samim tim se nađete na cedilu. Brzina ažuriranja ciljeva je očajna, pogotovo na početku igre (koji predstavlja zamenu za tutorial) i često nećete znati šta dalje valja činiti.



Igra izgleda stvarno besprekorno, jedini je problem što je za ozbiljnije uživanje potrebno "upucati" sve detalje i potpuno srozati rezoluciju, jer novi Desperadosi jednostavno gutaju sistemsku memoriju. I sa 1GB sistemske memorije igra će se na većim mapama posle sat-dva vući kao puž (da ne pričam o količini vremena potrebnoj za inicijalno učitavanje nivoa koje se bukvalno meri minutima). Dilema je koliko je naslov zapravo zahtevan, a koliko je njen hardverski apetit posledica loše optimizovanosti, koja svako malo izbija na površinu (pre svega u čestim i neobjašnjivim padovima broja frejmova). Bilo bi svakako bolje da je ostvarenje ostavljeno u dve dimenzije, jer su ovako Desperadosi izgubili na brzini izvođenja i preciznosti. Ipak, interesantno je

videti neke od lokacija iz prvog dela (npr. Eagle's Nest, bivše Sančezovo sklonište) u punom svetlu 3D-a. Zvuk i muzika su fenomenaleni, što se ne može reći za sinhronizaciju koja je apsolutno kriminalna. Celokupna postavka glumaca je promenjena u odnosu na prvi deo, i sada Džon Kuper, hladnokrvni lovac na ucene, zvuči kao "hillbilly" koji žvače duvan posle teškog dana na njivi.



Ostaje pitanje u kojoj meri će se Desperados 2: Cooper's Revenge dopasti igračima. Objektivni propusti, poput lošeg interfejsa, velike zahtevnosti i frustrirajućeg žongliranja "quicksave" i "quickload" opcijama na koji se svodi veliki deo vremena će verovatno odbiti sve osim najzagriženijih poklonika žanra. Ipak, kako se na vidiku ne nazire nijedna nova squad based strategija, ostaje nam samo da igramo ono što trenutno imamo na raspolaganju, i da čekamo pojavu nekog novog Spellbounda, anonimnog autorskog tima koji će se iznenada pojaviti i izdati malo remek-delo.

Vukašin Stijović

Sensible Soccer 2006

T Povratak legendarne fudbalske igre, posle skoro decenije odsustva i to na dan početka Svetskog prvenstva u fudbalu je sigurno jedan od veselijih igračkih događaja za sve fanove serijala. Iako je Sensi06 planiran kao budžetski proizvod (ne znamo kako će se to odraziti na cenu u Srbiji, pošto igre u trenutku pisanja teksta kod nas nema u prodaji) i donekle testiranje tržišta pred potpuno oživljavanje serijala, očekivanja su bila velika, a finalni proizvod je podelio javnost na izrazito pozitivan, umereno pozitivan i izrazito negativan tabor.

Čim podesite kontrolere i grafiku, a posle kraćeg uvida koji prati legendarna tema "Goal-Scoring Superstar Hero!", primetićete retro dizajn menija, u potpunosti urađen u stilu starijih naslova. Pored dodatnog podešavanja opcija, i relativno jednostavnog, ali sasvim funkcionalnog editora, kojim možete ispraviti imena igrača, ostale stavke u meniju se odnose na različite načine igranja.

U igri protiv računara možete voditi jedan ili više ponuđenih timova kroz pedesetak takmičenja, među kojima su Svetsko i Evropsko prvenstvo i većina turnira i liga u najvećim evropskim fudbalskim zemljama. Ukoliko osvojite titulu u izabranom takmičenju otključavate dodatke kao što su frizure i oprema fudbalera, različite lopte, kao i mogućnost igranja na blatnjavim, zaleđenim i veštačkim terenima. Kao i uvek možete sami osmisлити takmičenje u rasponu od finala kupa pa sve do lige sa 24 izabrane ekipe po četvorokružnom sistemu. Ovo će biti i najpopularniji način igranja u društvu, pošto tačno možete da podesite

takmičenje prema broju učesnika. Novost, i svojevrsna zamena za igranje karijere je "Custom Team" mod, u kom ćete napraviti tim od 16 slabih igrača, koje ćete voditi kroz gore navedena takmičenja, a kao nagradu za pobeđe igrači će postajati sve bolji i bolji. Nažalost, iako na pakovanju piše da je moguće napraviti do 4 takve ekipe, u praksi je moguće imati samo jednu, pošto će svaka sledeća prebrisati snimljenu poziciju prethodne.

Igranje u više igrača je ograničeno na maksimalno četiri u istom trenutku na jednom kompjuteru, (naravno, ako vas bude i 24 u prostoriji i dalje ćete svi moći da igrate u istoj ligi) a ne postoji mogućnost igranja preko interneta, ili u LAN-u. U Codemastersu kažu da jednostavno nije bilo vremena da postignu najavljen datum izlaska, a da se pored igrivosti na pravi način pozabave i online igrom. Mora se priznati da su bili u pravu. Zaraznost je uporediva sa onom koju je svojevremeno imao Sensible World of Soccer 96/97. Brzo izvođenje, konstantni napadi, mnogo šuteva ka голу, igra koju je lako naučiti, a teško postati zaista dobar u njoj. Sve je tu. Ali postoje i loše strane.

Za: Brz arkadni fudbal, izuzetno zarazan. Grafika u skladu sa duhom igre.

Brzo se uči, teško se potpuno ovladava. Pravi korak u povratku legen-

Protiv: darne serije.

Jako loš zvuk. Nedostatak online moda. Osećaj nedovršenosti koji

Kontakt: kulminira u par bagova koji jako kvare igru.

Cena: www.codemasters.co.uk/sensible Soccer 2006

Minimalna konfiguracija: 15 funti

racija: PWindows XP/2000 i DirectX 9.0c. Pentium 4 ili Athlon na 1.4GHz, 256mb RAM, podržana 64Mb grafička kartica, zvučna kartica kompatibilna sa DirectX-om 9, 8x CD-ROM Drive.

Test konfiguracija: Na Sempronu 2.8 sa 1GB RAM-a i GF6600GT igra radi savršeno

Prva stvar koja može da odbije stare igrače je to što je promenjeno skoro sve. I iako ova igra podseća, ipak nije "pravi" Sensible. Izvođenje je znatno sporije nego ono od pre jedne decenije. Driblanje je znatno promenjeno, kao i način vođenja lopte, te je ona sad zalepljena uz igrača. Kamera je preblizu terenu, a ne postoji opcija za njeno menjanje, te je tek čačkanjem po .ini fajlovima moguće dobiti pogled kakav je ranije bio standard. Umesto samo jednog dugmeta za dodavanje i šut, sada imamo dva. U oba slučaja dodata je kontrola od 360 stepeni, što znači da vaš igrač može gledati u jednu stranu, a loptu poslati u drugu. Mogućnost feliširanja lopte tokom njenog leta i dalje postoji, mada nije onako ekstremna kao ranije što je šteta. Malo je nejasno zašto je mogućnost feliširanja prilikom dodavanja po zemlji izbačena, kao i zašto je takav pas isuviše automatizovan. Iz Sensible Soccer 98 je preuzeto dugme za sprint, verovatno jedina dobra stvar koju je ta verzija imala. Takođe je dodato dugme za preuzimanje kontrole nad golmanom u slučaju da želite da istrčite van kaznenog prostora, promenite položaj vašeg živog zida, kao i da se

OCENA

71

Sensible Soccer™



krećete po liniji prilikom odbrane jedanaesterca.

Veštačka inteligencija je na prilično niskom nivou, pa će i prosečan igrač posle malog broja mečeva jedini izazov imati u igri najslabijim protiv najjačeg tima. Nedostatak kod toliko lake igre protiv kompjutera je što vas igra neće motivisati da ovladate svim finesama, kojih ima jako mnogo, kao i to da će nekim igračima Sensi06 jako brzo dosaditi. Srećom i to se, može donekle ispraviti zahvaljujući trudu ljubitelja Sensija i neoficijelnim modovima koje izdaju, a koje možete naći na primer na sajtu: <http://users.utu.fi/tlvais/sensi/>. Pored toga što je igra isuviše laka, postoji i nekoliko jako neugodnih bagova, koji mogu da iznerviraju naročito tokom multiplayera. Dešava se da golman koji je stajao na desnoj stativi, odjednom prokliza do leve i odbrani šut ili preseče pas koji nije bilo moguće odbraniti. Ponekad se i lopta teleportuje u golmanove ruke iako je išla metar daleko od njega.

Grafika i zvuk takođe izazivaju podeljene utiske. Atmosfera na stadionu je jako loša, navijači su monotoni, ne skandiraju i jedva reaguju na šansu, pa čak i postignut gol. Izgled igre je potpuno druga priča. Iako modeli igrača nisu čudo moderne tehnologije, odlično su dizajnirani i podsećaju na takozvane "bobblehead" figurice. Sjajno su animirani, što naročito dolazi do izražaja prilikom radovanja igrača nakon postignutog gola, rasprave sa sudijom i sličnim situacijama.

Ako se pojavi zvaničan patch Sensible Soccer 2006 će zaslužiti srdačnu preporuku kao najbolja arkadna fudbalska igra za više igrača, a jedina prepreka da tu titulu dobije i u single playeru će biti nešto slabiji AI. Potencijal za potpuno oživljavanje seri-

jala, kao i konačno preticanje 10 godina starog SWOS-a je tu, valjda će ga Kuju i Codemasters iskoristiti do kraja.
Luka Zlatić





OCENA 89

Istorija Soul Calibura počinje davne 1995. kada je kompanija Namco izbacila igru pod nazivom Soul Edge odnosno Soul Blade (u zavisnosti od regiona), nešto kasnije portovanu na PlayStation. Pozajmivši relativno malo elemenata od drugih franšiza poput Tekkena, ovo ostvarenje steklo je kulturni status i danas zvanično važi za najbolju borilačku igru za sistem, naravno uz sjajni Tekken III. I naredna dva nastavka su prava remek dela borilačkog žanra – Soul Calibur je svakako najbolja igra ovog tipa za Dreamcast dok je Soul Calibur II, koji je objavljen za sve aktuelne igračke konzole, zaslužio kupio hvalospeve publike i kritike i spada među desetak top ostvarenja žanra svih vremena. Pred nama je sada poslednji deo sage koji će se pojaviti na aktuelnoj generaciji konzola, odnosno, ovoga puta samo na najpopularnijoj od njih, PlayStationu 2.

Možda baš zbog toga, Namco se ovoga puta odlučio da ne rizikuje mnogo – ono što smo dobili kao krajni proizvod svakako je nova igra ali ipak u osnovi samo evolucija elemenata viđenih u prethodniku. Iako po svom obimu prevazilazi prethodnike, ljubitelji ranijih nastavaka iznerviraće potpuno neobjašnjivo izbacivanje team battle i arcade moda za koje

ne postoji odgovarajuća zamena. Najgore od svega je što su novi načini igre prilično nedovršeni, što je velika šteta. Tales of Souls predstavlja klasičan story mod u kome vodite jednog lika kroz seriju borbi, začimljenih jednostavnom pričom i interaktivnim sekvencama u kojima je potrebno brzo pritisnuti odgovarajući taster, najčešće da bi se izbegla određena prepreka i gubitak energije pre starta meča. Iako su utisci pozitivni, bilo bi bolje da je količina teksta kojim bivate bombardovani manja, odnosno da je nelinearnost malo bolje realizovana.

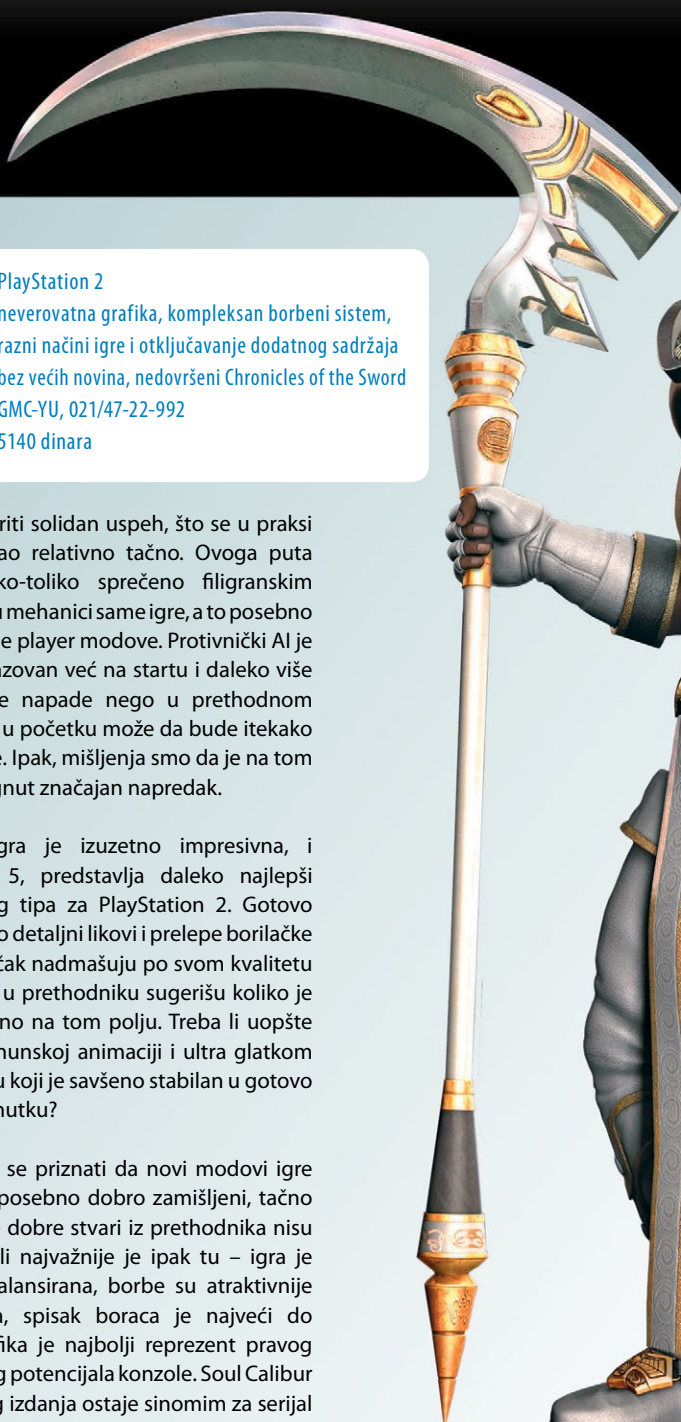
Chronicles of the Sword koji je zamišljen kao kombinacija real time strategije i klasične borilačke igre ipak ne funkcioniše dobro u praksi, jer je opterećen prevelikom količinom teksta i dugačkim učitavanjima, pa sumnjamo da ćete imati želju da ga privedete kraju.

Novinu predstavlja i mogućnost kreiranja likova, mada nismo sigurni koliko je implementacija ovog moda svrsishodna. Prvo i osnovno, u samom startu mogućnosti za definisanje boraca su izuzetno sužene, pa je potrebno otključati desetine raznih odevnih i drugih predmeta kako biste zaista mogli da stvorite unikatne likove. Krajnji rezultati mogu biti sasvim solidni,



ali ostaje činjenica da je ovo funkcija neporedivo bolje implementirana u nekim drugim ostvarenjima, recimo u odličnom WWE Smackdown! Vs Raw 2006.

Jedan od razloga zbog kojih je Soul Calibur oduvek toliko popularan jeste njegov user-friendly kontrolni sistem. Naravno, broj udaraca koje svaki od likova može da izvede je trocifren, ali nekoliko sati provedenih u odličnom trening režimu i borba u praksi mogu vas dosta brzo načiniti solidnim igračem, što recimo nije slučaj kod Virtua Fighter serijala koji zahteva bukvalno mesece upornog vežbanja. Mnogi su doduše kritikovali taj princip, tvrdeći da je kontrolni sistem isuviše okrenut početnicima, pa da se čak i klasičnim button mashingom (nasumično pritiskanje tastera za udarce)



Platforma: [PlayStation 2](#)

Za: [neverovatna grafika, kompleksan borbeni sistem, razni načini igre i otključavanje dodatnog sadržaja](#)

Protiv: [bez većih novina, nedovršeni Chronicles of the Sword](#)

Kontakt: [GMC-YU, 021/47-22-992](#)

Cena: [5140 dinara](#)

može ostvariti solidan uspeh, što se u praksi pokazalo kao relativno tačno. Ovoga puta to je koliko-toliko sprečeno filigranskim izmenama u mehanici same igre, a to posebno važi za single player modove. Protivnički AI je izuzetno izazovan već na startu i daleko više blokira vaše napade nego u prethodnom izdanju, što u početku može da bude itekako frustrirajuće. Ipak, mišljenja smo da je na tom polju postignut značajan napredak.

Tehnički, igra je izuzetno impresivna, i uz Tekken 5, predstavlja daleko najlepši naslov ovog tipa za PlayStation 2. Gotovo neverovatno detaljni likovi i prelepe borilačke arene koje čak nadmašuju po svom kvalitetu one viđene u prethodniku sugerišu koliko je truda uloženo na tom polju. Treba li uopšte pričati o vrhunskoj animaciji i ultra glatkom frame rate-u koji je savršeno stabilan u gotovo svakom trenutku?

Jeste, mora se priznati da novi modovi igre zaista nisu posebno dobro zamišljeni, tačno je i da neke dobre stvari iz prethodnika nisu zadržane, ali najvažnije je ipak tu – igra je solidno izbalansirana, borbe su atraktivnije nego ikada, spisak boraca je najveći do sada a grafika je najbolji reprezent pravog hardverskog potencijala konzole. Soul Calibur i posle ovog izdanja ostaje sinomim za serijal vrhunskog kvaliteta maltene neograničenog roka trajanja.

FOOTBALL MANAGER HANDHELD



YOU'VE MADE HISTORY.
NOW WHAT?

OCENA

85

– jednostavno, zaboravite na naprednije upravljanje i trošenje sati na podešavanje taktike i razvoja svakog pojedinačnog igrača. Možda će ovo nekome zasmetati, ali ostaje činjenica da je i pored toga, izdanje Football Managera za PSP izuzetno interesantno jer je bazično izvođenje u potpunosti očuvano.

Iskreno, jedino što moramo uzeti za realnu manu jesu audio-vizuelne karakteristike. Prvo, nikako nam nije jasno zbog čega je izbačen 2D prikaz utakmica – PSP je svakako sposoban i za mnogo više od toga. Drugi nedostatak odnosi se na nepostojeći zvuk – sve što ćete čuti su klikovi u menijima i apsolutno ništa drugo pored toga. Sve bismo to nekako preboleli da su autori makar ostavili mogućnost slušanja sopstvene mp3 muzike što će vam sigurno nedostajati. Pa ako ne ništa drugo, barem će baterija duži izdržati, što je kod ovako zarazne igre verovatno najbitnije.

Baš kao što za prave ljubitelje simulacija fudbala na tržištu egzistira isključivo Pro Evolution Soccer serijal, tako i za sve koji vole menadžere još od kraja devedesetih postoji samo Football Manager, nekada poznat kao Championship Manager (dok je izlazio pod okriljem Eidos).

Sobzirom na svoju prirodu, Football Manager deluje kao stvoren za prenosivu konzolu – bazična grafika svakako ne predstavlja nikakav problem za PSP a potezni način izvođenja znači da je vrlo pogodan za igranje i u kratkim sesijama odnosno na bilo kojoj lokaciji, čak i u truckavim gradskim autobusima. Jedino čega smo se iskreno pribojavali je učitavanje – poznato je da zbog ogromne baze podataka Football Manager u verziji za PC zahteva što je moguće veću količinu memorije i da "loading process" ume da traje

nesnosno dugo ukoliko odaberete nekoliko liga čak i na snažnim računarima.

Međutim, realizacija Sports Interactive-a je bila sjajna – igra je jako dobro prilagođena platformi, a kompromisi koji su napravljeni doneli su više dobrog nego lošeg. Posmatrano kroz brojke, na raspolaganju su vam šampionati 7 evropskih liga (naravno, uključujući špansku, englesku i italijansku) sa ukupno 19 divizija i 354 tima. Sam kontrolni sistem je vrlo jednostavan, što je od izuzetne važnosti, a tome jako doprinosi činjenica da igra nije ni približno toliko detaljna koliko njen PC parnjak

Platforma: PlayStation Portable

Naziv: Football Manager Handheld

Za: kratka učitavanja, interfejs sjajno prilagođen PSP-u

Protiv: ništa novo u odnosu na PC verziju, nema prikaza utakmica, relativno mala baza podataka i sužene mogućnosti za upravljanje timovima

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

OUTRUN 2006

Osim za "velike" sisteme, novi Outrun je stigao i na PSP i odmah zauzeo mesto u vrhu najkvalitetnijih ostvarenja za ovu platformu. Ne ponavljajući činjenice iz PC opisa koji takođe možete pronaći u ovom broju, fokusiramo se na specifičnosti ove verzije. Zapravo, njih i nema mnogo – sadržinski igra je identična svim ostalim varijantama osim što Coast 2 Coast mod krije u sebi nekoliko unikatnih misija koje nećete naći ni na jednoj drugoj platformi. To je svakako za pohvalu, jer se do sada prečesto dešavalo da PSP portovi budu sadržinski potpuno osakaćeni, a jedan od svežijih primera je svakako Konamijev Pro Evolution Soccer 5 kome nedostaje master liga, pa čak i kup takmičenja.

Ono što nas je najviše interesovalo jeste koliko će igra biti grafički degradirana u odnosu na original sa automata koji je baziran na "nabudženom" Xbox hardveru sa neuporedivo većom memorijom za skladištenje tekstura, na stranu brzina samog procesora. Međutim, Sumo Digital je uradio ono za šta su svi smatrali da je nemoguće, pa je u ovom trenutku Outrun 2006 jedno od najlepših ostvarenja za ovu platformu, ako ne i najlepše. Nažalost, činjenica da je nivo detalja tek nešto manji u odnosu na portove za ostale sisteme i da iscrtavanja praktično ne postoji, za posledicu ima nestabilan frame rate koji nekada dolazi na samu granicu podnošljivog. Ipak, iako ovaj problem nije

bio toliko izražen ni u jednoj igri koju smo do sada probali, činjenica je da on ne remeti normalno igranje...ili to bar ne čini u prevelikoj meri.

Ono što još vredi istaći je mogućnost povezivanja PSP-a sa PS2 radi razmene sadržaja između dve verzije naslova, što se nameće kao neminovnost – naime, jedino na taj način moći ćete da otključate neke modele Ferrarija, što možda i nije bila najbolja ideja. Sa druge strane, taj problem se uvek može rešiti kucanjem šifre za otključavanje celokupnog sadržaja igre. Jednostavan kontrolni sistem po kome je Outrun poznat sjajno funkcioniše na PSP-u i u potpunosti je prenesen sa PS2 verzije,

Platforma: PlayStation Portable

Naziv: Outrun 2006 Coast 2 Coast

Za: fenomenalna grafika, odlična muzika, Coast 2 Coast mod

Protiv: neprijatna usporenja na pojedinim stazama

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4200 dinara

tako da će vam za navikavanje biti dovoljno samo nekoliko minuta.

Univerzalna privlačnost Outruna 2006 čini ga izuzetno zanimljivim za ogroman procenat igrača, a ako ste pritom ljubitelj originala, Ridge Racera, Screamera ili nekog sličnog ostvarenja, Segin arkadni biser može vam pružiti višemesečnu zabavu i jedinstven osećaj nostalgije.

OCENA

90





GAMING IS BELIEVING



G1 Gaming Mouse



MX510 Gaming Mouse + Steelpad



G5 Laser Gaming Mouse



G7 Cordless Laser Gaming Mouse



G15 Gaming Keyboard

Ovlašćeni distributer za SCiG: **COMPUTERLAND**

Biznis partneri:

pakom
COMPUTERS

PIN
COMPUTERS

sinteh
www.sinteh.com

www.logitech.com



Webcams



Speakers



Mice



Gaming



Keyboards



Headsets



Remote control



Logitech

Designed to move you.™

KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Alternativna osnova za igranje

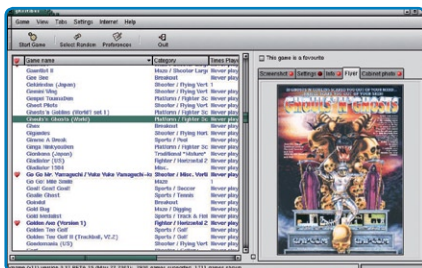


Prva asocijacija koju ljudi dobiju na pomen GNU/Linux-a (u daljem tekstu Linux) je robusni sistem za cluster servere poput onih koje koristi Google. Ali on može poslužiti i za mnoge druge stvari. U ovom tekstu ćemo se pozabaviti nešto opuštenijom i zabavnijom "radotom" na Linux platformi – igranjem. Ono je moguće u dva pravca – "native" igranje i igranje preko raznih emulatora. U ostvarenja koje se mogu "gemblati" bez

emulatora spadaju DOOM 3, razne verzije Quake-a, Unreal Tournament i neke druge. Kao što vidite ovde stvari ne stoje baš najbolje jer je izbor igra dosta ograničen. Ali tu na scenu stupaju stvarno raznovrsni emulatori koji mogu da pokrenu igre od Sege preko PC-ja pa do PlayStation-a 2.

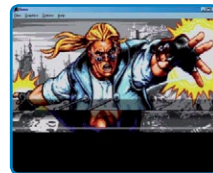
Xmame (<http://x.mame.net/>)

Pomoću ovog emulatora moguće je igrati skoro sve "arkade" sa automata. Procenat onih koje rade ispravno veoma je veliki. Pohvalno je i to što nije potreban snažan računar da bi sve radilo kako treba. Bilo koji kompjuter današnje ili prethodne generacije će se super snaći. Program je Open Source, te ga možete besplatno preuzeti sa matičnog sajta.



Gens (<http://gens.consolemul.com/>)

Dosta popularan emulator za Sega igre. Izuzetno je stabilan (preko 92% igara koje pokušate da igrate pod njim će raditi sasvim dobro, ili barem tako tvrde na matičnom sajtu. Posедуje svoj port i na Windows platformi. Naravno uz njega preporučujemo i neku dobru tastaturu jer ljudi vole da pritisnu i do 8 tastera ako igraju MK3 sa prijateljima. Potpuno je besplatan za preuzimanje.



PCSX (<http://www.pcsx.net/>)

Ubedljivo najbolji PlayStation emulator. Poseduje popriličnu bazu podržanih igara. Nije preterano hardverski zahtevan. Iznova je Open Source rešenje u pitanju, te ga možete besplatno preuzeti sa njegovog sajta. Nažalost, PCSX je prilično "mrtav" projekat sudeći po tome da je poslednja verzija izašla 2003 godine.

PCSX2 (<http://www.pcsx2.net/>)

Kao što možete pretpostaviti radi se o PlayStation 2 emulatoru, koga je pravila ista ekipa kao i ranije pomenuti PCSX. Trenutno podržava preko 900 naslova od kojih polovina funkcioniše bez problema. Poseduje i tačnu bazu igrivih naslova koju možete pretražiti preko sajta. Projekat je veoma dinamičan i svakim danom se sve više i više razvija. Emulator je besplatan.

CeDeGa (<http://transgaming.com/>)

Sada prelazimo na pravu stvar – ovo je jedan od emulatora Windows igara na Linux platformi. Projekat je ustvari "ukraden" jednim delom od Wine-a, zatvoren i komercijalizovan. Drugim rečima nije besplatan, već košta \$5 mesečno. Poseduje veoma dobru bazu podržanih igara među kojima su npr noviji hitovi kao što su Heroji 5. Igre rade sličnom brzinom kao na Win platformi ili za nijansu sporije.



Wine (<http://www.winehq.com/>)



Za razliku od CeDeGe ovo je otvoren i besplatan emulator. Još jedan razlika je što sa ovim emulatorom ne možete pokretati samo igre već i programe tipa Photoshop ili FrontPage. Poseduje nešto manju bazu od CeDeGe ali je zato u nekim aplikacijama brži čak i od samog Windows-a! Moramo da napomenemo da i Google koristi ovaj emulator da bi omogućio pokretanje svojih aplikacija na Linux platformi kao što su Picasa ili Google Earth.

DOSBox (<http://dosbox.sourceforge.net/>)



Kao što mu ime kaže sa ovim programom možete igrati sve vaše omiljene DOS igre. Baza naslova koju podržava je stvarno impresivna i na samom sajtu možete videti njihov spisak i nivo do kojeg su igre

podržane, a sve je to uredno prikazano u tabelama. Poslednja verzija ovog emulatora je skinuta preko 2.000.000 puta. Napomenućemo da je DOSBox veoma popularan i na Windows platformi. On je Open Source karaktera i totalno je besplatan.

UEA (<http://uae.coresystems.de/>)

Na dosta skromnom sajtu možete saznati da je ovo emulator za igre sa amiga platforme. Takođe ga možete naći za Windows i Mac OS X platformu. Izdat je pod GLP licencom i besplatan je za preuzimanje. Relativno je stabilan, ali nigde ne postoji spisak podržanih igara tako da vam je svako pokretanje nekog naslova u neku ruku test i nepoznanica.



Kao što možete videti igranje na Linux-u nije uopšte zapostavljeno, zanemareno, zaboravljeno ili neaktivno, kao što bi neko ko se ne razume u ovu materiju mogao da pomisli. Naravno, u našem tekstu nismo opisali sve emulatorove već samo neke najpopularnije. Njihov broj inače prevazilazi za nekoliko desetina ovde

opisane, ali bi opisivanje svih njih zaista zahtevalo puno vremena i prostora. I dalje su uslovi igranja na Linux-u lošiji nego na Windows-u ali ono što se mora primetiti je neverovatan napredak u poslednjih nekoliko godina koji ne jenjava i obećava bolja vremena razigranim pingvinima.

Činimo igrački život lepšim!

INTERNET I LAN IGRANJE
PRVE KLASSE. VEĆ 4 GODINE
POMERAMO STANDARDE
KVALITETA IGRANJA I USLUGE.

NAŠA MISIJA JE VAŠE
ZADOVOLJSTVO, NA VAMA JE
SAMO DA POBEDITE...

8mb OPTIČKI INTERNET,
NAJBRŽI RAČUNARI,
PRIJATNA ATMOSFERA...



INTERNET CAFE & GAMEING CLUB

PROUD HOME OF



Beograd, Ruzveltova 1, 011.3370.616, www.emojo.co.yu